88 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

# POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



## FORZA MOTORSPORT 3
DÉ ASFALTRACER VAN 2009

## ASSASSIN'S CREED II
OOGVERBLINDEND

CHECK! 22 E3 TOPPERS BESPROKEN

## METROID OTHER M
SAMUS IS TERUG!

## FIGHT NIGHT ROUND 4
CONCURRENTIE K.O.

# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

**PLUS:** MAFIA II: WAT EEN VERRASSING! • ALAN WAKE WORDT WAKKER • DARKSIDERS: MIX VAN ZELDA EN GOD OF WAR! • GEILE SM NANNY BAYONETTA • PSP GO: KOPEN OF NIET? • TIJDLOOS PLEZIER MET ANNO 1404 • NAT BROEKJE IN BIOSHOCK 2 • BORDERLAND • CALL OF JUAREZ • THE MUNCHABLES • MASS EFFECT 2 • GOD OF WAR III • TIGER WOODS PGA TOUR 10 • GUITAR HERO GREATEST HITS • TALES OF VESPERIA • NEW SUPER MARIO BROS. Wii • MONSTER HUNTER • TEKKEN 6 • DRAGON AGE • EN VEEL MEER...

AUG'09 € 3,85 NL WWW.PU.NL

# KOM NAAR DE POWER UNLIMITED DAGEN OP HME 2009!

POWER UNLIMITED

- Maak de PC Gaming Benelux kampioenschappen mee
- Pak korting op games op de expo
- Zie de snelste pc's met overclocking
- Speel zelf in de FREE GAMING AREA
- Check de nieuwste games in het Preview Theater



**Pak nu de € 2,50 vroegboek-korting op www.hme2009.nl code: PU0809, geldig tot 1 september a.s. en betaal maar € 5,-.**


KOM NAAR DE POWER UNLIMITED DAGEN OP
HME 2009
Jaarbeurs Utrecht
PAK NU
€ 2,50
VROEGBOEK
KORTING
27, 28 & 29 NOVEMBER 2009

## TRADITIE

De E3 mag dan al even achter ons liggen, tradities zijn er om in stand te houden. Tenminste, als het ons uitkomt dan. Dus ook dit jaar vind je bij je favoriete blaadje weer het krantje met de nodige zin, onzin, roddel en achterklap over de E3. En dat jullie er blij mee zijn, blijkt wel uit de verkoopcijfers. Want ondanks de altijd wat magere releaseperiode qua games, vindt deze uitgave elk jaar weer gretig aftrek in de winkels.
Bij het zien van de eerste pagina's van de The Daily Gamer moest ik weer terugdenken aan de gelijknamige website die we ooit met BNN probeerden op te zetten. Check je de url, dan zie je wat er van dat project geworden is.
Toch was niet alles voor niets, want onze band met BNN is sinds die tijd altijd goed geweest. Met als gevolg dat onze eigen Maarten inmiddels als sidekick in hun nieuwe game programma gamer01.tv te zien is. Wat, wist je dat nog niet? Check dan elke zondag om 21:00 101. tv of bekijk de herhalingen op de site en laat ons weten wat je er van vindt!



Niels



# DE REDACTIE

De E3 had dit jaar weer iets van zijn oude glorie terug, maar volgens onze vijf beursgangers waren de feestjes toch net effe wat minder heftig en spectaculair dan in de hoogtijdagen. Mooie aanleiding om de PU-redacteuren te vragen wat hun favoriete E3-feestje aller tijden is...

### JURJEN



Volgens mij was het in 2000. De Sony Party. Op het dak van een hoog gebouw, downtown LA. Bier, wodka, whisky, champagne, leuke blonde meisjes en aardbeien. In die sfeer kwam ik Niels, Jan en wat andere jongens van de PU tegen, en het werd heel gezellig. Een paar weken later werd ik door Niels gebeld met de vraag of ik ook voor de PU wilde schrijven. Dus eigenlijk is het feest nog steeds niet afgelopen.

### STEVEN



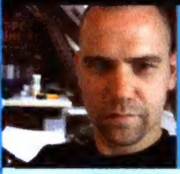
Ik ben niet zo van de grote feesten, zet mij maar aan de bar neer. Daarom vond ik met name de jaarlijkse Microsoft party's in Miyagi's altijd erg geslaagd. Lekker kleinschalig, beetje ouwehoeren, en halve liter glazen white russian's weg tikken. De rekening kreeg je altijd de volgende dag op de E3, maar gelukkig lag er toen nog veel hoog tapijt, waardoor ik soms effe lekker kon gaan liggen op de beursvloer.

### J.J.



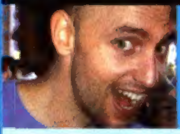
Inderdaad waren de feestjes vroegen wat spectaculairder maar ik beleefde dit jaar toch ook wel het ultieme feest. Het was de laatste avond van de E3, toen ik van een Amerikaan een magische pil kreeg en na vijf nachten zonder slaap eindelijk kon pitten. Wat het precies was, weet ik nog steeds niet, maar ik heb zo het vermoeden dat het pilletje niet homeopathisch en honderd procent natuurlijk is geweest.

### WOUTER



Van die ouwe apen van de PU-redactie hoor je allemaal van die grote verhalen over feestjes uit het verleden. Bij het ene liepen de porno-actrices voor het opnaaien, bij de ander had je optredens van wereldberoemde bands, en ohja, weet je dat feestje nog waar ze een kernexplosie als hoofdact hadden? Helaas ben ik pas na die gloriejaren bij de PU gekomen, maar dat is niet erg; ik ben al tevreden met een bescheiden hootnanny in de Skybar waarbij ik me vol kan vreten met te duur voedsel en vol kan gieten met te dure cocktails. En daar heb er toch al wel zo'n vier van gehad...

### JAN



Er was eens een legendarische Sony PlayStation Party waar Outkast optrad, waar gebodypainte meisjes in doorschijnende bollen door het feestgedruis rolden, de gegrilde garnalen en roomijsjes je nog net niet in je mond werden gelegd en de drank overdadig vloeide. Het mooie was; we stonden officieel niet eens op de gastenlijst maar met charme en bluf waren we toch maar mooi binnengekomen.

### JEROEN



Ik heb effe geen idee meer wanneer het was maar het was een Xbox feestje met optredens van The Killers en The Chemical Brothers, met name het optreden van The Killers was te gek. Maar het meest legendarische feest moet toch wel het feestje van Frank Molnar zijn geweest. In een villa in Hollywood Hills met porno-actrices en veel te veel sterke drank met als absolute hoogtepunt een politie-inval.

### ED



Ja, dat pornofeest compleet met politie-inval is mij ook het beste bijgebleven. Alleen weet ik bijna zeker dat de drank juist al heel snel op was. Nou ja, in die tijd was Jeroen natuurlijk ook nog maar een snotneusje, die dacht dat hij na drie bacootjes al heeeeel veeeel gedronken had.

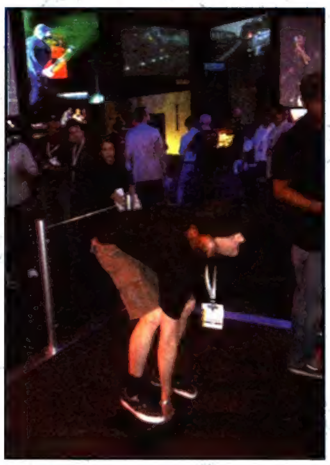
### MAARTEN



Dat moet de party van Nintendo op de E3 van 2006 zijn geweest. Nadat ik daar dik een half uur die chick met die tieten, (Fenny, Fergie, Fallus, hoe heet ze?) van de Black Eyed Peas voor Baklap TV had staan filmen, begon de heisa: m'n tape werd afgepakt en daar ging al het zware werk... Ja, lachen was dat!

## IDIOOT!

We hebben Maarten wel vaker gewond meegemaakt. Een gebroken teen, verzwikte enkels, gescheurde spieren... dus dat ie uit LA terugkwam met een blessure, ach, daar hadden we eigenlijk al een beetje op gerekend. Dit keer waren het gekneusde vingers, iets wat hij meteen als excuus gebruikte voor het te laat inleveren van z'n teksten.
Ed dacht in eerste instantie dan ook aan een smoesje, maar toen Maarten vertelde dat hij die gekneusde vingers had opgelopen door er zelf op te gaan staan, wist Ed dat het waar was: zoiets idioots verzin je niet!



## IEMAND MOET HET DOEN

Veel foto's van JJ zul je in deze PU en The Daily Gamer niet tegenkomen; de man was namelijk een paar dagen behoorlijk ziek, en áls ie op de beursvloer was, had ie wel wat anders te doen dan voor onze camera's poseren.
Een mix van te hard werken, griep, Q-koorts, voedselvergiftiging, jetlag en een acute bijbalontsteking velde De Reus uit Haarlem en deed 'm in een week tijd negen kilo afvallen. Toch sleepte hij zich iedere ochtend zo goed en zo kwaad als het ging uit z'n bed, ging voor de spiegel staan en sprak zichzelf moed in met de inmiddels fameuze woorden: "iemand moet het doen."



# UIT DEN OUDEN DOOSCH



## E3 2003



Naast Jeroen, Jan, JJ, Steven en Niels herkennen sommigen wellicht ook nog de ex-PU-redacteuren Ruben en Dre.
**Lokatie:** Hollywood.
**Jaar:** 2003.
**Tijdstip:** 03.22 uur!

## KLAAR VOOR DE E3

Tuurlijk, die jongens daar in LA hebben keihard gewerkt. Tientallen afspraken, games checken, stukkies tikken, filmpjes maken etc. etc. Maar ook het thuisfront heeft de afgelopen maand niet stilgezeten.
Zeker met zo'n extra krantje erbij is 't echt wel pezen geblazen, met name voor Ed die alles moet lezen, verbeteren, coördineren en bij veel artikelen ook nog het juiste beeld moet zoeken.
Om zich te wapenen tegen elke verslapping had onze eindbaas dan ook met Nespresso gemaild voor een extra lading van maar liefst 200 cups 'Ristretto nr. 10', de allersterkste koffie die er is.
En dat het gewerkt heeft, bleek wel uit het feit dat Ed de afgelopen weken tientallen keren werd gevraagd waarom ie nou de hele tijd zo verbaasd uit z'n ogen keek...




## OPGEPAKT



Je laten pijpen door muizen... zou het een Drents gebruik zijn? Jurjen genoot in ieder geval met volle teugen van de door deze wereldberoemde muis geleverde diensten.
Op zich had hij hier nog wel mee weg kunnen komen, ze zijn wel wat gewend in Hollywood, maar toen onze Assenaar er ook nog luidkeels bij begon te zingen, werd hij al snel na het nemen van deze foto naar het hoofdbureau van politie afgevoerd.
Naast schending van de eerbaarheid, werd hem ook nog het beledigen van Disney-figuren ten laste gelegd. Het was dan ook wel heel erg dom om in de politieauto gewoon door te gaan met het zingen van schunnige liedjes als: "Mickey zuig eens aan m'n pikkie." "I like to fuck with Oma Duck." En "Katrien, laat je tieten nou eens zien!"







★ Brief ★
## VAN DE MAAND

### NIET TROTS OP NEDERLAND(S)

Beste redactie van Onbeperkte Kracht,
Zoals jullie weten kwam onlangs het computerspel Berucht (sommigen zeggen 'Infamous') uit voor Speelstation drie, die ik meteen kocht. Ik had echter de grote, ronde plakker op de voorkant van het doosje beter moeten bekijken.
De plakker bleek namelijk te waarschuwen dat het computerspel in het Nederlands is. Afijn, Nederlandse schermteksten kan ik nog wel aan. Thuis prop ik het schijfje in mijn Speelstation drie en wacht de diverse pleisterverbeteringen af die mij totaal niet interesseren omdat mijn Speelstation drie niet verbonden is met het interne netwerk.
Blijkt Berucht niet alleen Nederlandse teksten te hebben, maar ook Nederlandse stemmen! Stemmen die je nog niet de herhalingen van Broekzakmonsters laat doen op Jetix. De Engelse stemmen zijn op het interne netwerk... bah!
Begrijp me niet verkeerd: jonge computerspelers hebben het recht op Nederlandstalige computerspellen. Maar in Berucht speel je een man die onder de brandwonden zit, en waarmee je de helft van de stad uitmoordt. Is dit voor jonge computerspelers?
In welke reet zat het hoofd van de man die besloot om de originele Engelse teksten uit de Europese versie van Berucht te halen? Het heeft in ieder geval mijn speelervaring verpest. Speelstation drie-eigenaren die zich niets aantrekken van de interne netwerkmogelijkheden van hun apparaat, jullie zijn gewaarschuwd.
P.s. Ga zo door met jullie blad, redactie van Onbeperkte Kracht. Ik kijk erg uit naar de recensies van God van Oorlog drie en Huurmoordenaars Credo twee en al die andere spellen die veel stoerder klinken in het Engels dan in het Nederlands.
**Peter Koelewijn | Internet**

*Omdat je zonder internet sowieso zielig bent, voor jou een EA game naar keuze. Wij suggereren: Beveel en Overwin: Rood Alarm Drie, Snelheid Nodig: Beweging, Oorlogshamer en Rand van de Spiegel.*

**De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.**
**STUUR JE BRIEF NAAR:**
**POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL**

# KLEIN PIKKIE?

Beste PU medewerkers,
Ik heb jullie vandaag een brief (handgeschreven) gestuurd naar aanleiding van jullie stukje over trophies in nr186. Maar ik wil er nog iets aan toevoegen. Ik heb in mijn brief vermeld dat ik op de PS3 level 9 heb en o.a. Resident Evil 5 naar platina heb gespeeld en dat dit spel op 'pro' bijna onmogelijk is.
a) Resident Evil 5 op pro uitspelen is goed te doen in co-op met een andere sterke speler maar ik heb hem met de A.I. van het spel gespeeld dus jullie begrijpen dat ik Sheva vaak verrot heb gescholden.



b) Ik heb ook enkele zeer makkelijke trophies in mijn lijst maar wel met een kantlijntje: in Buzz: wie is het slimst? zitten makkelijke trophies maar zoals jullie weten zit er een wedstrijd aan vast, de eerste 32 spelers in de 1-speler online ranking worden door Sony uitgenodigd. Ik sta nu derde met een foutloze match (nrs. 1 en 2 waren iets sneller baaaah) dus ik zal me plaatsen en vind de trophies wel verdiend, maar het blijft een feit dat een aantal zeer smakelijke trophies belachelijk makkelijk zijn en ik heb ze ook al in de oude Buzz binnengehaald, dat schiet lekker op!
c) Jullie zullen vast nog meer weten om mijn trophy brief te relativeren!
**Hans Wennekes | Beers (gem Cuyk)**

*Als je zo geobsedeerd met trophies bezig bent, is er vast iets dat je moet compenseren. Wouter had dat ook en heeft veel baat gehad bij een praatgroep voor mannen met kleine pikkies. Als je het contactadres van 'm wilt, moet je even mailen naar de redactie.*

## KAMMINGA HIMSELF!

Ten eerste: ik het een eer om met Mortal Marcel vergeleken te worden. Blij dat nu half gamend Nederland mijn naam kent. Zo was het niet bedoeld, maar ik vind het prima.
En mijn beweegredenen om te klagen zijn nog steeds dezelfde. Abonnement is inmiddels niet meer in mijn bezit, maar ik lees nog wel eens de Powerspy en de Framedrop. Verder vind ik die typische PU-kwaliteiten die iedereen blijkbaar zo prijst gewoon een beetje te ver gaan.
Ik vind de scores vaak te hoog, de reviews te wensen over laten, en de bijschriften zelden meer grappig. Verder vind ik het heel tof dat de PU nog wel een blad met karakter is, maar aan mij is het niet besteed.
Gegroet,
Uw slechts eenmalige zeikerd
**JJ Kamminga | Internet**

*We vroegen Ed wat hij van je kritiek op zijn bijschriften vond, want dat ligt bij hem nogal gevoelig. In jouw geval reageerde hij echter zeer laconiek: "Ach", sprak hij schouderophalend, "er zitten inrichtingen vol met mensen die denken dat iedereen gek is, behalve hijzelf..."*



## LARS IS DEENS

Hey PU knapen,
In de laatste PU (#186) staat op bladzijde 77 bij 'Waar was de redactie deze maand mee bezig?' met 12%: 'Een hele zwik aan bionische superhelden spelen. En nee, daar hoorde Lars Ulrich van Metallica niet bij. Die komt gewoon uit Noorwegen'. Waarschijnlijk heeft Jeroen (die blijkbaar een grote Metallica fan is) hier niet naar gekeken, want elke Metallica fan weet dat Lars uit Denemarken komt en niet uit Noorwegen. Jullie zullen het wel beschouwen als mierenneuken maar wou het toch ff mededelen. Keep up the good work! (Nee, dat is niet sarcastisch bedoeld).

**Jouke Dirk | Internet**

*Je hebt helemaal gelijk Jouke. Jeroen heeft er met z'n stomme kop overheen gelezen. En Ed heeft sowieso een teringhekel aan die herrie, en kent alleen ex-wielrenner Jan Ullrich (zie screen).*



## KONTHAREN TELLEN

Heey PUtjes,
Hierbij wil ik reageren op de brief van Laura Kempenaar, weten jullie nog, die met die poesjes? Ten eerste zeurt ze erover dat er overal wel iets staat dat iets met seks of rare scheldwoorden te maken heeft. Ik zeg: keep on going like that! Ik vind het heerlijk dat de gasten van PU niet van die kut reviews schrijven zoals al die andere kutsites, al dat ****ing frusterende gezeik over die technische shit enzo.
Ten tweede zeurt ze over de hoge cijfers, wat is er nou weer erg aan dat veel games tegenwoordig hoge cijfers krijgen? Prachtig toch dat het niveau van de games nu zo goed is? Of niet dan? Je zegt dat je moeite moet doen om een slechte game te vinden in de PU, zoek je daar naar dan? Je kan nog beter de kontharen van Jurjen gaan tellen!
En dan nog een ding; je leest de PU met je vriend!? Jezus dan heb je wel een slechte relatie zeg, net zoals die Amerikaanse gezinnen met WoW shirts aan.
En als allerlaatste wil ik nog een paar veren in jullie reet steken, Keep on going guys!
**Viktor | Internet**

*Jurjen heeft z'n kontharen zelf weleens geteld, zegt ie: het waren er exact 236, maar hij heeft de laatste tijd wel wat last van haaruitval in de slip.*

## SUPERHELDEN TELLEN

Hey PU gasten,
Eerst wil ik ff zeggen dat ik jullie het gaafste maandblad van heel de wereld vind, en dat ik elke maand weer met plezier heel het tijdschrift doorlees.
In de mei-uitgave vroegen jullie je af of iemand zou kunnen uitrekenen hoeveel superhelden er in MUA 2 zouden zitten, alleen wetend hoeveel fusiekrachten er zijn. Er zijn volgens mij 23 superhelden (komt uit op 253 fusiekrachten).
Heel erg bedankt voor alle vette artikelen en keep the good stuff comin'.
Groetjes,
**Wessel | Internet**

*Of het klopt? We zouden het niet weten. Welke gek gaat dat nou uitrekenen...*

## YO!ART

*Van Pauline uit Utrecht ontvingen we dit prachtige kunstwerk. Schitterend dat realisme, gecombineerd met een vleugje impressionisme, een beetje fin du siècle, een snufje art nouveau, een tikkie nouvelle vague maar vooral veel fraai uitgewerkt Yoshisme!*



# KORTE VRAAGJES

Wazzup PU-dudes en Wouter.
Ik heb een paar vraagjes.
❶ Wat worden de leeftijdratings voor Call of Duty Modern Warfare 2 en Operation Flashpoint Dragon Rising?
❷ Is het al iemand van jullie gelukt om Through the Fire and Flames op expert tot het eind te halen?
❸ Wat hebben jullie tegen Wouter?
PS: Blijf zo door gaan!
**Teun | Internet**

*❶ We gokken 16 plus.*
*❷ Dat doen we iedere dag wel een keer of twee.*
*❸ Behalve zijn stinkende adem, geboer, onverstaanbaarheid, stomme sik, ongewassen t-shirts, geruft en stuitend gebrek aan intelligentie...? Niets eigenlijk.*

---

Hey gasten van de PU.
Ik lees jullie blad elke maand kapot en weet nu niet welke game beter is: GTA IV of Saints Row 2.
Welke zou ik voor de Xbox 360 moeten kopen?
**Jelmer Gunnink | Internet**

*Het is kiezen tussen een BMW en een Audi, tussen poffertjes of pannenkoeken, tussen Geer of Goor, tussen tampons of maandverband, tussen Adriana Lima en Jennifer Connelly, tussen bovenop of onderop. Maar als je dan toch moet kiezen, zeggen wij GTA IV.*

---

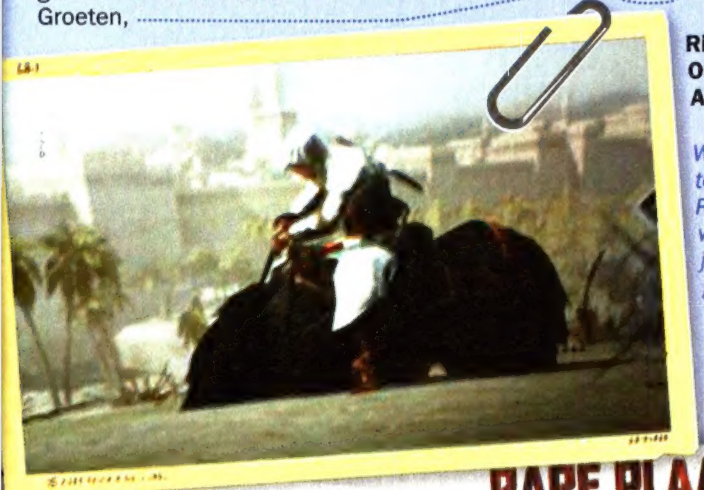
Geachte PU dudes,
Nintendo-fanboy die ik ben, staat er al sinds de release een Wii in mijn huiskamer, maar ik moet bekennen dat ie voornamelijk stof ligt te verzamelen, dus zit ik er over te denken om een PS3 te kopen.
Kunnen jullie me vertellen of er tóch nog veel toppers op de Wii komen, of zijn er meer toppers op de PS3 te verwachten?
Ik hou van Japanse rpg's en Zelda-achtige dingen, maar ook party-games.
**Dolf Roël | Internet**
Ps.: De PU ROCKT, de artikelen moeten zo blijven en Ed maakt de beste bijschriften ooit!

*De PS3 koop je voor Uncharted 2, Infamous, God of War III en natuurlijk Final Fantasy XIII (en XIV)...en toppers op de Wii, wat dacht je van New Super Mario Wii en Mario Galaxy 2?*

# HIJ IS TERUG!

Beste PU-redactie,
Sommige mensen zullen het herkennen. Op een gegeven moment heb je even genoeg van gamen en zijn er belangrijkere dingen om je geld aan uit te geven. De console verdwijnt diep in de kast, de games gaan in een doos en je beëindigt je abonnement op de PU.
En dan, ruim vijf jaar later, begint het toch weer te kriebelen. Je denkt met weemoed terug aan de tijd dat je je uren kon vermaken op de oude grijze wonderdoos van Sony. Je gaat tussen je oude spullen weer op zoek en vind je oude liefde weer terug onder een dikke laag stof. Je sluit hem aan en ontdekt dat de machine de hoop nog niet heeft opgegeven om je ooit weer te vermaken en ronkt weer vrolijk alsof hij nooit is uit geweest. Je hart begint sneller te kloppen en het game-bloed stroomt weer door je aderen.
Toch ontdek je dat de games aardig gedateerd zijn en je gaat op zoek naar een waardige opvolger. En wie kan dat beter doen dan zijn jongere broertje: De PlayStation 3. Vanaf de eerste minuut dat je het apparaat aansluit, ben je weer verkocht en geniet je weer met volle teugen van alles dat gamesland je te bieden heeft. Uncharted, Assassin's Creed, Burnout Paradise; ik heb er als vanouds weer van genoten.
En ja, als je weer volop aan het gamen bent, dan is het uiteraard vanzelfsprekend dat je weer een abonnement neemt op het grootste gamesmagazine van de Benelux.
Sorry mannen, dat ik jullie vijf jaar links heb laten liggen, maar ik ben weer terug om te kunnen genieten van jullie prachtige blad en al het moois dat gamen te bieden heeft.
Groeten,
**Richard Olthof | Arnhem**

*Welkom terug, Richard; we hebben je enorm gemist...*



## RARE PLAATJES

IK ZAT DUS ASSASSIN'S CREED TE SPELEN EN IK GA MET MIJN PAARD PROBEREN EEN RAVIJN IN TE SPRINGEN :P. MIJN PAARD WERD ZO BANG DAT HIJ ZICHZELF MAAR INGROEF!
*NIKLAS VREENEGOOR | INTERNET*

**Zie je wel Jan, dat die game helemaal geen 99 verdient! Overtref Niklas en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:**

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

# TWEE KEER BETALEN

Hallo redactieleden van de PU,
Mijn vrouw en ik zijn trouwe lezers van jullie blad. We gamen alletwee met grote regelmaat op de Xbox 360. Na 2,5 jaar gamen begon de dvd-drive vreemde geluiden te maken, en de console liep steeds vast. We hebben de console (zonder HDD) opgestuurd naar Microsoft en een splinternieuwe 360 teruggekregen.
Nadat we de nieuwe console opnieuw hadden aangesloten, bleken onze gedownloade arcade games ineens niet meer op beide profielen te spelen. Ik kan ze nog wel spelen, omdat ik ze gedownload heb en in de download history van mijn profiel sta, maar mijn vrouw moet opeens gaan betalen(?!?) voor de full arcade games.
Microsoft zegt dat het aan de licenties ligt van de arcade games plus het feit dat ik op een nieuwe console speel.
Ze adviseerden me de download history te gebruiken en de arcade games op deze manier weer terug te halen, maar dat werkt niet.
Het komt er dus op neer dat we elk 2000 MP's mogen lappen terwijl we op dezelfde console spelen?!?
Dit was eerst niet zo en ik vind dit persoonlijk heel scheef.
**Paul en Geerjanne van Winsen | Internet**
PS: Ga zo door met jullie blad!!! ;-)

*Nou Paul en Geerjanne, wij snappen hier ook geen bal van. Wellicht dat andere lezers wel een oplossing voor je probleem hebben?*

# GAS: FUEL FOR FUN

Geachte leden van de PU,
Afgelopen E3 zijn er heel wat vette aankondigingen gedaan. Door al deze toptitels worden sommige games echter ondergesneeuwd. Vandaar dat ik deze brief stuur om iedereen te attenderen op een bepaalde game: GAS: Fuel for Fun. Supersonics, maker van Micromachines en Mashed (de meest verslavende en underrated game ooit gemaakt) komt eindelijk met een nieuwe titel. Een "topdown racing" game voor iedereen die van massive multiplayer mania houdt. Ik dacht ik laat het jullie even weten.
Groetjes,
**Aron Vaessen | Nijmegen**

*Wouter heeft het meest met gas, dus die houdt 'm in de gaten. Maar vind je het erg als we ons eerst richten op de écht toffe games?*

MOOIE GAMES EN EEN HAGELWIT KONIJN UIT EEN HOGE HOED

# MICROSOFT VERRAST, V

**Microsoft toont jaar in, jaar uit ballen door als eerste van de Grote Drie met haar persconferentie te komen. Ook deze E3 beet de Xbox 360 presentatie het spits af, pas een dag later zouden Nintendo en Sony hun geheimen aan de wereld tonen.**

JAN

Vooraf zoemde het van de geruchten, van een draagbare spelcomputer (Xboy) tot een 360 telefoon, van Duke Nukem 360 tot Fable III, maar uiteindelijk zette Microsoft iedereen op het verkeerde been...
De show openen met een third-party titel: The Beatles: Rock Band, een game die nota bene ook naar de PlayStation 3 en de Wii komt... je moet het maar durven. Ja, de Xbox 360 heeft de song All You Need Is Love exclusief beschikbaar als downloadable content op de dag van release. Maar goed, dat is een liedje. Een mooi liedje weliswaar, maar ook een die later eveneens beschikbaar komt voor de andere platforms.
Maar toen kwam de aap uit de mouw... eerst kwam Dhani Harrison op het podium (inderdaad, de zoon van) toen verscheen Yoko Ono, en jawel hoor, daar waren ze echt, in levende lijve: Ringo Starr en Sir Paul McCartney!
Die laatste twee grapten wat, stelden dat The Beatles toch wel de beste band op aarde was, en vertrokken weer. Een keer kuchen en ze waren weg maar fok dat, daar stonden wel eventjes The Beatles op het podium omringd door tientallen Xbox 360 logo's. En dan maak je indruk, vooral in Amerika.

**"MICROSOFT PRIKKELT ZOWEL NIEUWE DOELGROEPEN ALS BESTAANDE CORE GAMERS."**







## HARDWARE VERLENGT LEVENSDUUR CONSOLE

Dat Microsoft haar persconferentie begon met The Beatles: Rock Band, al snel gevolgd door Tony Hawk: Ride geeft aan dat de game-industrie aan het veranderen is. Want tot twee keer toe ging het om een game waarbij je extra randapparatuur nodig hebt om de game te kunnen spelen.
Steeds vaker worden nieuwe stukken hardware geïntroduceerd om de game ervaringen unieker, levensechter, leuker, toegankelijker enz. te maken. En Xbox 360 games staan daar natuurlijk niet alleen in.
Waar sommige journalisten stiekem hadden ingezet op aankondigingen van een (nieuwe) Wii HD of een eerste blik op de opvolger van de Xbox 360, werd het de E3 van de nieuwe draadloze controllers en de controllerloze gameplay ervaringen (waar je dan wel weer een extra apparaat voor nodig hebt) maar ook van (nog meer) gitaren en drumsets, DJ-draaitafels, fitnessmatten, opzetstukjes, wandelapparatuur en dingen waar je je vinger in moet steken.
Er is dan ook een kentering plaats aan het vinden. In plaats van om de vijf jaar een nieuwe console, willen de Grote Drie langer inzetten op bestaande techniek en die uitbouwen.
Men komt massaal met (relatief) goedkoop te produceren randapparatuur die door de nieuw gevonden (massa) gamer meteen te begrijpen is. En als je concept eenmaal staat en succesvol is gebleken, dan zijn sequels makkelijk gemaakt.
Al die nieuwe hardware zorgt bovendien steeds voor nieuwe impulsen en tevreden gamers, want die nieuwe hardware voor consoles levert namelijk weldegelijk nieuwe ervaringen op.
Nu een nieuwe generatie consoles aankondigen, is op dit moment dus helemaal niet aan de orde.

## DE BEROEMDE GASTEN

En de stroom aan 'celebs' hield niet op. Skate-legende Tony Hawk toonde trots zijn plastic skateboard voor Tony Hawk: Ride, en Cliff Blezinski, tot voor kort bekend als Cliffy B, liet de Xbox Live Arcade game Shadow Complex zien, een vette sidescrolling shooter aangedreven door Unreal 3 technologie. Maar dat was nog niet alles: wat te denken van praatjes van niemand minder dan Kojima, Peter Molyneux en Steven Spielberg? Jawel, Microsoft had grote namen opgetrommeld en dat geeft je show nu eenmaal cachet.



## DE CORE GAMES

Maar dan de games; die overtuigden eigenlijk stuk voor stuk. Verrassend waren Crackdown 2 en Left 4 Dead 2 omdat daar eigenlijk niemand rekening mee had gehouden.
Halo 3: ODST was een zekerheidje en gaat in Amerika weer miljoenen exemplaren verkopen en Bungie kondigde ook meteen maar haar nieuwste game in ontwikkeling aan: Halo Reach. Wie bovendien Halo 3: ODST aanschaft, krijgt een code die toegang verschaft tot de multiplayer bèta van Halo Reach. Een slim trucje.
Maar toen ging men echt los. Forza III oogde waanzinnig en deelde een oorvijg uit aan de Gran Turismo serie (waarvan dit jaar weer geen nieuw deel verschijnt), Alan Wake werd eindelijk getoond en Ubisoft's Splinter Cell: Conviction maakte een van de beste comebacks ooit van een gameserie. Het spel komt overigens exclusief naar de 360 (en naar de PC).
Ook Japan blijft belangrijk voor Microsoft en dat werd nogmaals

# ERWENT EN VERWART








benadrukt met een speelbare demo van Final Fantasy XIII en de aankondiging van Mr. Metal Gear himself, Kojima, dat de nieuwste MGS gelijktijdig met de PS3-versie naar de Xbox 360 komt onder de naam Metal Gear Solid: Rising.

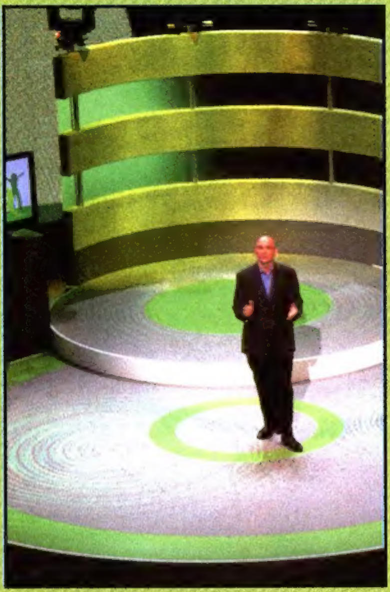
## DE MAINSTREAM

Maar hoe gaat Microsoft nu eindelijk toch die mainstream gamer bereiken? Zou Microsoft ook met een zwabber controller komen? Het antwoord luidde "Microsoft vindt niet opnieuw het wiel uit, jij bent zelf het wiel". Want daar kwam het konijn uit de hoge hoed: Project Natal, en dat had dus niemand zien aankomen. Een extra stukje hardware dat met behulp van twee ingebouwde cameraatjes en een microfoon bewerkstelligt dat je zonder een controller in je handen games kunt spelen. Wil je racen? Maak in het luchtledige een stuurbeweging met je handen. Boksen? Idem dito, alleen nu met je vuisten. Het is eigenlijk weer een stap verder dan wat Nintendo doet met de Wii-mote en het filmpje zag er gelikt uit.

De vraag is of gamers hier wel aan toe zijn en of het allemaal zo makkelijk, soepel en nauwkeurig gaat werken als Microsoft beloofde. De onstage demo's varieerden van interessant en goed werkend, tot kolderiek en volslagen belachelijk



(verf smijten, niveau peutergroep 2). Maar toen verscheen Peter Molyneux ten tonele (zie onder). Op zijn game Milo & Kate komen we nog uitgebreid terug in deze PU, maar zijn demo van een echte vrouw van vlees en bloed die interactie heeft met computerknaapje Milo (gescripted of niet) was bij vlagen bij het enge af. De emotie in Milo's gedrag alsook de herkenning van de mens voor de tv en de daaruit volgende acties, waren indrukwekkend. Al was er ook veel twijfel in hoeverre de demo geënsceneerd was.



## POTENTIE

En dan heb ik 't nog niet eens gehad over zaken als de uitgebreide movie on demand, games on demand en de gratis diensten Twitter en Facebook op je Xbox Live.

Al met al liet Microsoft een hele sterke indruk achter, waarbij de games voor zich spraken, waarbij Project Natal veel stof tot nadenken gaf en waar een trits aan beroemdheden het publiek lekker opgeilden. Het feit dat Microsoft niet klakkeloos de Wii-mote heeft gekopieerd, spreekt voor het bedrijf, maar of controllerloos gamen massaal aan gaat slaan, we moeten het nog maar zien... de potentie is onomstotelijk aanwezig.

De Xbox 360 persconferentie liet vooral zien dat Microsoft zowel nieuwe doelgroepen als haar bestaande core gamers blijft prikkelen met een aantal hele dikke games en interessante nieuwe technologieën. ✪

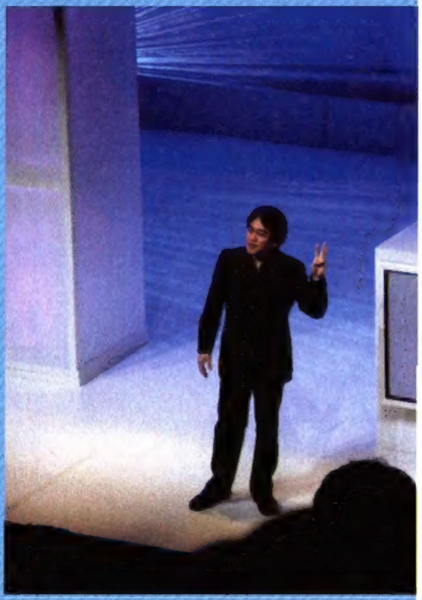


ZELDA, METROID, MARIO & MARIO

# HOE NINTENDO VOORAL CON

**Er gaat eigenlijk geen persconferentie van Nintendo voorbij zonder dat mensen verwachten dat er een nieuwe Zelda, een nieuwe Mario en een nieuwe franchise wordt aangekondigd. Dus is de kans op teleurstellingen niet gering.**
**Kan Nintendo het goed doen? Kan Nintendo een persconferentie geven die aan ieders verwachtingen voldoet? Die niemand achterlaat met een teleurgesteld gevoel? Het is niet waarschijnlijk.**

Weet je het nog? Die E3 van 2004? Toen Zelda Twilight Princess werd aangekondigd (zie screen onder), en de hele zaal een soort collectief Nintendo-orgasme beleefde? Dat was nou nog eens een goeie N-conferentie.
Die van 2005 (met de onthulling van 'La Revolution') was ook niet gek.
De slechtste, meest beschamende en teleurstellende N-conferentie echter, was die van 2008 (met het gegiechel van Cammy, Reggie die een brommer nadeed en de Josti Band-presentatie van Wii Music). Dat was dus vorig jaar.
Slechter kon het dit jaar dus moeilijk worden, en dat werd het ook niet. Toch ging het dak er niet af. Daarvoor was de presentatie wat te beheerst, en waren de verrassingen te... te... weinig verrassend.





## EN GA ZO MAAR DOOR

Mario Galaxy 2? Zoiets hadden we eerlijk gezegd wel verwacht. Wii Fit Plus? Nou ja, ze zouden bij Nintendo wel gek zijn als ze niet zoiets uitbrachten, aangezien vijftien miljoen mensen het eerste deel al in huis hebben gehaald.

> "METROID OTHER M WAS VOOR DE MEESTE NINTENDO-FANS TOCH WEL HET BESTE NIEUWS VAN DE E3."

## WAAR WAS MIYAMOTO?

Tijdens elke Nintendo-conferentie zitten we te wachten tot Miyamoto het podium op springt. Waarom? Omdat het gewoon een geinige kerel is. En omdat hij meestal verschijnt om iets over de belangrijkste game van de conferentie te vertellen. Maar dit jaar kwam ie dus niet. Thuisgebleven uit angst voor de griep? Nee, hij was wel degelijk aanwezig in de zaal, we zagen 'm gewoon tussen het publiek zitten. Hij had het de laatste tijd te druk gehad om zich voor te bereiden op zo'n podiumoptreden, was zijn officiële verklaring. Maar misschien hebben de felle reacties na zijn Wii Music presentatie van vorig jaar er ook mee te maken.




## GAMES VOOR IEDEREEN!

Iwata vertelde tijdens zijn speech dat Nintendo tegenwoordig zijn best doet games voor iedereen te maken.
Daarmee bedoelde hij niet verschillende games voor verschillende smaken, maar dat hij probeert een enkele game zo te maken dat zowel casuals als core-spelers zich erdoor aangesproken voelen: Dus moet zo'n game toegankelijk zijn, maar ook diepere lagen kennen.
Als voorbeelden noemde hij Wii Sports Resort en New Super Mario Bros. Wii.
Het klinkt als PR-gelul, maar na het spelen van genoemde titels zijn we wat minder sceptisch over zijn woorden. Er zitten extra uitdagingen in die games die de meeste casuals zullen negeren, maar fanatieke gamers juist avonden lang bezig gaan houden.
Het is in ieder geval goed om te horen dat ze bij Nintendo door het succes bij de casuals de hardcore-aanhang niet zijn vergeten, maar hun best doen om beide markten te bedienen.






Wii Sports Resort hadden we vorig jaar al gezien, Zelda Spirit Tracks werd een paar maanden voor de beurs al onthuld, Mario & Luigi: Bowsers Inside Story is al uit in Japan, en ga zo maar door.
Let wel: kwalitatief valt op deze titels weinig af te dingen. Mario Galaxy 2 (zie screen boven) hebben we nog niet gespeeld, maar veel minder dan de voorganger (die een score van 100 haalde in de PU) zal ie niet zijn.
En je kunt lachen om iets als Wii Fit Plus, maar Jurjen had echt de tijd van z'n leven met de nieuwe, erg funny oefeningen in dat sportpakket.

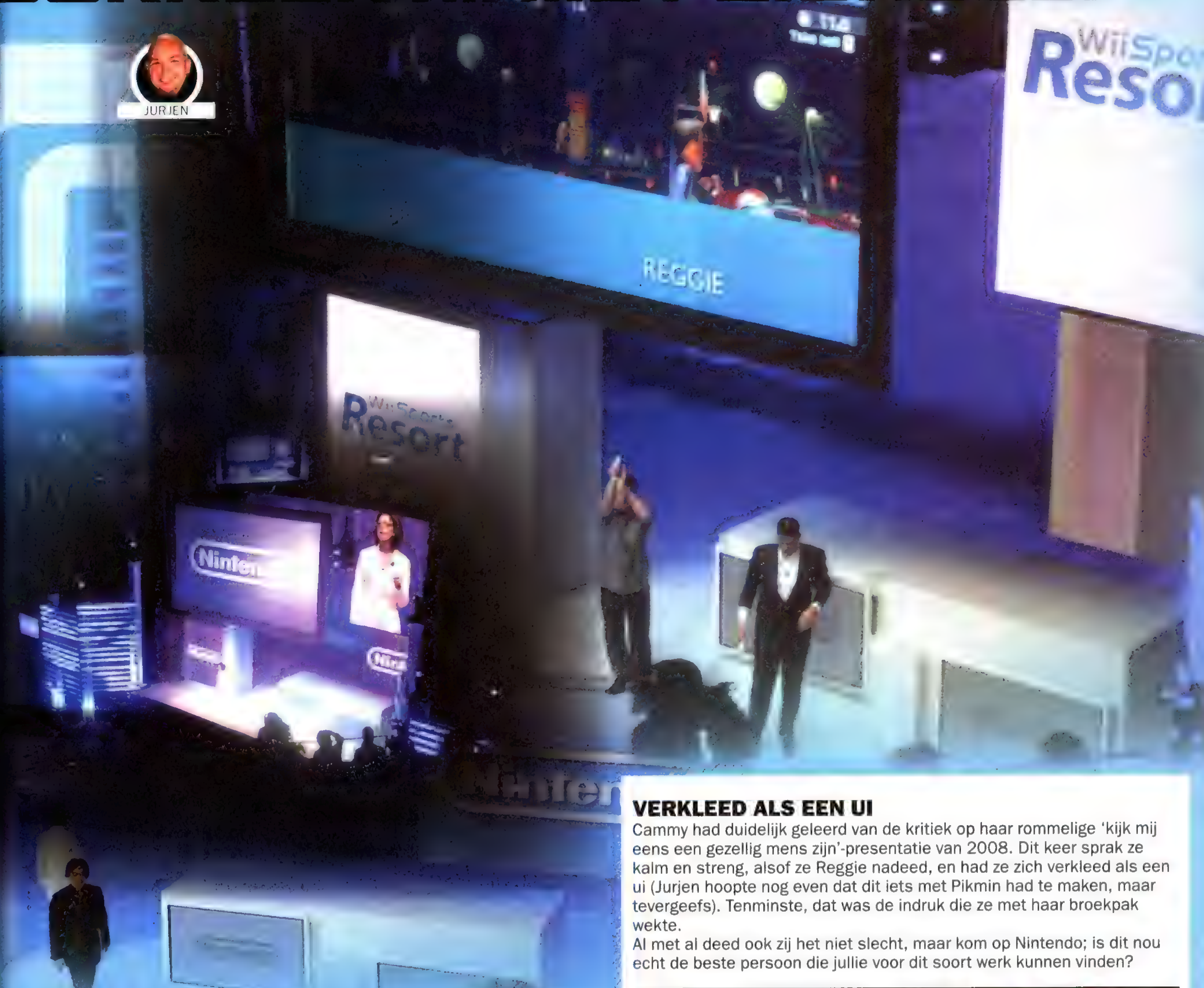
## HALFHARDE PIEMEL

De echte verrassingen dan? New Super Mario Bros. komt nu als vierspeler avontuur naar de Wii, er komt een downloadbare Mario VS DK exclusief naar de DSi en Golden Sun voor de DS werd aangekon-



# CURREERT... MET ZICHZELF

JURJEN




digd. Dat moet genoeg zijn om elke Nintendo-piemel toch op z'n minst in halfharde toestand te krijgen.
De grote vraag van deze E3 is natuurlijk of zo'n halfharde piemel ook past in de Wii Vitality Sensor die vervolgens werd aangekondigd, maar dat antwoord hangt nog in de lucht, omdat er nauwelijks iets over werd verteld.
Onze interne Vitality Sensor sloeg in elk geval het verste uit bij de aankondiging van Metroid Other M, voor de meeste Nintendo-fans toch wel het beste nieuws van de E3.
Damn, wat zagen die eerste beelden er fantastisch uit, zeker voor Wii-begrippen.

## GRAPPIG

Hoe Nintendo het met deze conferentie heeft gedaan ten opzichte van de concurrenten? Welke concurrenten?
Nintendo presenteerde geen enkele game die een PS3-bezitter of X360-man van zijn geloof zou kunnen brengen.
Andersom zal er ook geen Wii-bezitter zijn die na het zien van de technische demo's van concurrerende Motion Controls zin krijgt zijn Wii-controller aan de wilgen te hangen, helemaal niet nu de MotionPlus vers in de winkel ligt.
Sony concurreert deze generatie met Microsoft, Nintendo vooral met zichzelf. En ze hebben het er redelijk vanaf gebracht.
Toch grappig, dat een conferentie met een nieuwe Zelda, een nieuwe Metroid en maar liefst twee nieuwe Mario's eigenlijk zo weinig indruk heeft gemaakt. ✪

## VERKLEED ALS EEN UI

Cammy had duidelijk geleerd van de kritiek op haar rommelige 'kijk mij eens een gezellig mens zijn'-presentatie van 2008. Dit keer sprak ze kalm en streng, alsof ze Reggie nadeed, en had ze zich verkleed als een ui (Jurjen hoopte nog even dat dit iets met Pikmin had te maken, maar tevergeefs). Tenminste, dat was de indruk die ze met haar broekpak wekte.
Al met al deed ook zij het niet slecht, maar kom op Nintendo; is dit nou echt de beste persoon die jullie voor dit soort werk kunnen vinden?



HOE SONY EEN MEGABLUNDER TOCH NOG TE BOVEN KWAM

# SONY: "IT'S ALL ABOUT U"

**Van alle drie de persconferenties keken de media het meest uit naar die van Sony. Immers, Sony ligt laatste in de consolewars en deze E3 werd gezien als het ultieme moment om de boel weer op het rechte spoor te krijgen. Nadat Microsoft een knallende presentatie neergezet had en Nintendo weer love toonde voor de hardcore gamer, lag de lat alleen nog maar hoger. Zou Sony bezwijken of sloegen de Japanners weer eens ouderwets hard toe onder het motto 'wie het laatst lacht...'?**


JJ

Wat Sony ook allemaal roept, welk schema ze ook te voorschijn toveren; we weten vrijwel zeker dat ze niet happy zijn met de verkoopcijfers van de PS3. Want Sony is niet gewend nummer twee, laat staan drie te zijn.
Sony is het bedrijf dat het laatste decennium de industrie dicteerde. De PlayStation 2 was (en is nog steeds) de meest verkochte console ter wereld. Geen publisher die het in zijn hoofd haalde om zijn topgame niet op de PS2 uit te brengen. En kijk nu: Xbox 360 staat boven de PS3 en Rockstar, Square en inmiddels ook Konami knuffelen openlijk (de een wat uitbundiger dan de ander) met Microsoft.

## DOOMED

Sony moest dus knallen op de E3. Nóg een slappe persconferentie met weinig echte goede games kon echt niet. Dat zou een slecht signaal zijn naar winkeliers, pers, developers en publishers. En zij, en niet de gamers, maken of breken een console. Kijk maar naar de Dreamcast.
Alsof de druk al niet hoog genoeg was, overkwam Sony ook nog eens de grootste marketing fuck-up ooit vertoond op de E3. Hét nieuws van de presentatie, de PSP Go, lekte voor de beurs uit. Een of andere ongezouten droplul binnen het bedrijf had het promofilmpje over de nieuwe handheld te vroeg online gezet.
En zoals het dan gaat op het net, wist de hele wereld het binnen een minuut.
De complete gamepers had de PSP Go al gezien voordat hij werd aangekondigd en, erger nog, ze hadden er ook allemaal een mening over. En die was vaak niet zo positief. Het ging zelfs zover dat men meende dat de Go een verlate 1 april grap van Sony was. De persconferentie van Sony leek mislukt voor ie goed en wel begonnen was...

### SONY ZET AAN TOT ALCOHOLISME

De Sony persconferentie begon om 10 uur 's ochtends en het leek hen leuk ons gamejournalisten, stijfstaand van de jetlag, te trakteren op een ontbijt van hamburgers en... alcoholische cocktails. Om 10.00 uur! Misschien dat ze dachten dat iedereen als ie lam was, zou vergeten dat het nieuws rond de PSP Go al gelekt was, maar zelfs wij hebben onze grenzen...





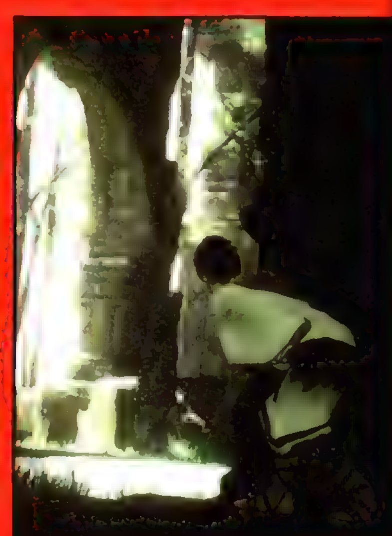



## PS2 EN PSP

Echter, Sony, sloeg terug en hard ook. En dat deden ze vooral door heel veel goede, exclusieve games te tonen. Die PSP Go was leuk en lag verdomd lekker in de hand (zie ook elders in deze PU), de motion controller werkte op het eerste gezicht prima, maar op de E3 kom je toch vooral voor de games. Wij hebben een PS3 onder de TV staan ronken om er op te gamen, niet om er mee te schilderen of blokjes weg te wapperen. En gamen gaan we de komende tijd...
Meer dan driehonderd games kunnen we het komend jaar voor de PS2, PS3 en PSP verwachten. Inderdaad, ook de PS2 want die leeft nog steeds. Vooral dankzij een shitload aan randapparatuur weet Sony het leven van deze kaskraker te rekken. SingStar en EyeToy games en andere casual stuff blijven gewoon naar de PS2 komen.
Ook de PSP krijgt een flinke dot peper in z'n reet. De komst van de PSP Go zorgt er voor dat publishers weer flink wat goede games uitbrengen voor de handheld. Volgens een aantal van hen ook omdat Sony dit goede gedrag flink "beloont". Anyway, met games als Gran Turismo, Assassin's Creed Bloodlines en Little Big Planet komen er weer games uit die je gewoon wilt hebben. Wij in ieder geval wel.

## PS3

En dan de PS3. In een moordend tempo bestookte Sony de verzamelde media met de ene exclusieve kraker na de andere. En vrijwel allemaal met echte gameplay-beelden en geen CGI's. Sony bleek z'n lesje dus geleerd te hebben.
Uncharted 2 blies iedereen van zijn sportsokken, de nieuwe Ratchet & Clank is prachtig, Heavy Rain oogt bizar realistisch, MAG werkt!!!, God of War III zou verboden moeten worden, zo strak ziet dat er uit en Rockstar bleek weer verliefd op Sony en kwam vanuit het niets met de exclusive 'Agent'. En o ja, na



# THE GAMES"

## EXCLUSIVES BELANGRIJK?

Laat het duidelijk zijn, we zijn allemaal erg blij met de rits aan exclusives die Sony ons in LA toonde, maar we moesten toch wel even lachen om Sony's 'ommezwaai'. Immers, vorig jaar, toen Rockstar harde seks had met Microsoft, riep Sony nog dat exclusives niet doorslaggevend waren voor het succes van een console. En nu werd het woord 'exclusive' een keer of vierduizend gebruikt. Dat kwam nogal lullig over.

Final Fantasy XIII werd plompverloren ook nog even FF XIV online aangekondigd. Toen iedereen al knockout in de seats van het Shrine auditorium lag, knalden de makers van Shadow of the Colossus er ook nog even een meesterwerkje overheen in de vorm van The Last Guardian (zie screen vorige pagina).

### VERTROUWDE GEZICHT

Lamgeslagen kwamen we naar buiten. Iedereen was opgetogen. We hadden meer gekregen dan we verwacht hadden, veel meer. En eigenlijk is dat tekenend voor de situatie waarin Sony zich momenteel bevindt. Het bedrijf was het afgelopen jaar even de weg kwijt, leek de strijd te verliezen. En we zijn niet gewend aan een 'verliezend' Sony. Op de E3 2009 toonde Sony weer haar vertrouwde gezicht. Lekker arrogant de fuck-up met de PSP Go weglachend, grappen makend over de concurrentie en bouwend en vertrouwend op misschien wel de beste line-up uit hun geschiedenis. Hulde!






"MISSCHIEN WEL DE BESTE LINE-UP UIT SONY'S GESCHIEDENIS."



# POWERSPY

- Het PU-team op de E3 bestond dit jaar uit Maarten, Jurjen, Steven, Jan en JJ.
- Wouter mocht niet mee van PU-baas Niels. De kans dat hij weer z'n paspoort zou kwijtraken, werd als te groot ingeschat. En we durfden er niet op te gokken dat dat paspoort net als vorig jaar weer door een Nederlandse toerist in een bar gevonden zou worden, die Wouter herkent van zijn foto en ook nog eens weet waar hij die dagen uithangt in LA.
- En daarom had de kleiboer van de PU de eer de coördinatie vanuit Haarlem te doen. Het ergste wat hem daar kon overkomen zou het kwijtraken van zijn huissleutels zijn. En daarvoor hebben we een lekkere Billy-slaapbank op de redactie aangeschaft. De Ikea zit immers bij ons om de hoek.
- Overigens ging de reis van het PU-team traditioneel ook dit jaar niet helemaal over rozen. Jurjen had zich vergist in de datum en boekte de tickets voor een dag te laat, waardoor hij en Maarten in het vliegtuig zaten toen Microsoft Project Natal aankondigde.
- Gelukkig voor Jurjen dat Nintendo besloot de persco een dag later te houden, anders waren zelfs drie nieuwe Zelda's niet genoeg geweest om hem te troosten.
- Volgens EA werkt er momenteel een klein team aan Mirror's Edge 2.
- Bedoelen ze nu dat ze een afdeling vol dwergen aan het programmeren hebben gezet?
- Als je die Vitality-sensor zo voor je ziet, dan wil de Powerspy niet weten wat de jeugdige gamers daar allemaal in gaan stoppen. Jongeren hebben immers een hoop fantasie.
- Op de E3 zag de Powerspy een nieuwe trend en dat is dat gamekarakters steeds realistischer oud worden.
- Zo is Solid Snake grijzer en licht reumatisch en Sam Fisher ziet er in SC: Conviction duidelijk afgeleefder uit dan in de vorige delen.
- Maar dat gamehelden nu ook kaal worden, dat vindt de Powerspy dan weer wat minder stoer…
- Het haar van May Payne heeft in deel 3, als de Powerspy het goed kon zien in de CGI, toch echt fikse inhammen en schijnt door.
- Mogelijk dat je door vijftig CPU's te doden een haarstukje kan vrijspelen…

# RED STEEL 2: HET WERKT!

**Na de tergend slechte eerste Red Steel, hebben we op de E3 met genoegen vast kunnen stellen dat het tweede deel echt stukken beter is.**

Meest opvallende verbetering aan het tweede deel van Red Steel is de coole, tekenfilmachtige stijl (deed ons sterk denken aan XIII) waarin de western-samurai-sfeer goed tot zijn recht komt. Maar belangrijker is het feit dat de besturing met MotionPlus (het spel werkt niet zonder dit accessoire) nu ook echt goed werkt!
Je afstandsbediening is een gun waarmee je kunt richten met de pointer en schieten met de B-trekker. Als je een flinke zwaai met de afstandsbediening maakt, schakel je automatisch over naar je zwaard. Dat is nodig om op de pantsers van vijanden in te hakken, aangezien die je kogels tegenhouden.
Het grappige is dat je echt harde en grote slagen moet maken om die pantsers van je belagers te kappen. Zachte en kleine slagen ketsen namelijk af.
Dus sta je als een gek te zwiepen en te zwaaien, helemaal als je van verschillende kanten wordt aangevallen. Gevaarlijk voor omstanders in je woonkamer, maar leuk om te doen. Het zwaardvechten krijgt hierdoor echt een extra, fysieke dimensie.

## GEEN BLOED

Waarom deze game dan niet bij de toppers in de E3-special staat? Twee redenen.
Allereerst zit er geen bloed in de game, en dat is erg stom voor een game die Red Steel heet (had het dan Clean Steel genoemd of zo).
Verder kun je nu wel de richting van je slagen bepalen, maar lijkt die richting niets uit te maken. Je vijanden reageren op elke slag hetzelfde, mits die maar hard genoeg is. Alleen bij het dekken maakt het uit of je je zwaard horizontaal of verticaal houdt.
Dus inderdaad, de besturing werkt. Maar nu moet Ubi nog even zorgen dat die werking ook tijdens het zwaardvechten wordt benut; dan zou dit wel eens de topper kunnen worden die het eerste deel had moeten zijn.



# DE INDUSTRIE LUIDT DE NOODKLOK

**De E3 is voor ons hét moment om met iedereen in de industrie een praatje te maken. En niet alleen met de Nederlanders. Geloof het of niet, maar veel van de hotshots uit de industrie kennen bepaalde PU-redacteuren vrij goed. Zo verzuchtte Peter Molyneux toen Jan met hem op de foto wilde: "Heb je nog niet genoeg foto's van ons samen?"**

Normaliter gaan die gesprekken over van alles en nog wat. Vaak horen we off the record leuke nieuwtjes over bepaalde nieuwe titels of roddelt men lekker over de concurrentie.
Maar dit jaar hing er echter boven ieder gesprek een zwarte donderwolk. Men was namelijk echt helemaal klaar met het illegaal kopiëren.

We horen jullie al zuchten, aangezien die shit zo oud is als de weg naar Rome. Maar de industrie vindt dat het kopiëren inmiddels de spuigaten uitloopt en dat het nu ook echt de industrie serieus begint te schaden.
Meerdere publishers gaven aan min of meer klaar zijn met de PC, PSP en DS, aangezien ze daar toch niks meer op verkopen. En we hebben het hier over triple A titels, geen meuk.

## BETALEN IS UNCOOL

Feitelijk hebben ze gelijk. Want kopiëren gaat inmiddels verder dan 'ik check eerst het spel en dan koop ik 't misschien'. Jongeren vinden tegenwoordig dat al het entertainment gratis moet zijn. Betalen is niet langer cool. Als je alles via internet voor nop kunt krijgen, waarom zou je er dan voor gaan lappen?
Ouders kopiëren zelfs complete cards voor hun op de DS spelende spruiten, onder het motto

# FABLE III KOMT ERAAN!

**Op zich is het natuurlijk geen verrassing dat Fable III in de maak is. Fable en Fable II waren commerciële successen dus dan kun je er de klok op gelijkzetten.**



Vermeldenswaard is wel dat Peter Molyneux de komst van het derde Fable deel indirect heeft toegegeven aan onze eigen Jan.
Tijdens Jan's sessie met Project Natal en Milo sprak Janneman de volgende woorden tegen Molyneux: "I see a lot of oppertunity for Natal but don't let this new technology stop you from making Fable III".
Waarop Molyneux antwoordde met: "No of course not, I won't", waarna een aantal gepikeerde PR-medewerkers hem een boze blik toewierpen en Molyneux haastig aanvulde met "not that I am saying that I am working on it at this moment".
Ja, ja… Peter; wij weten genoeg.



JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL

# MAX PAYNE 3 SPEELBAAR IN KEULEN



Ik verwacht dat een aantal toppers die niet speelbaar waren, dan wel niet getoond zijn op de E3, wel aanwezig zijn tijdens de Game Convention in Keulen. Ik denk hierbij aan een Max Payne 3 bijvoorbeeld, maar wellicht ook een code van Dead Rising 2 of StarCraft 2 (zie screen). Sowieso zal Blizzard groot aanwezig zijn in Duitsland, terwijl men de E3 volledig negeerde. Bizar, maar dit terzijde...

**"IK BEN ER ZEKER VAN DAT WE MET SHIFT EEN BETERE GAME HEBBEN DAN FORZA 3."**

EA's Europese baas Patrick Soderlund blaakt van het zelfvertrouwen..

COMMENTAAR

# DE VITALITY SENSOR



JJ

**Haaaaat, lame, dom ding, die Vitality Sensor voor de Wii! Allemaal waar, maar toch zal het me niet verbazen als er uiteindelijk weer tien miljoen games in combinatie met die sensitieve vingervriend worden verkocht.**

Wat is na de obsessie met gewicht en uiterlijk (tegengif: Wii Fit) en de mentale aftakeling (tegengif: Brain Training) de grootste obsessie van de moderne mens? Zijn obsessie met z'n stress natuurlijk. De onrust in z'n donder, nu hij in materieel opzicht alles heeft wat zijn hartje begeert maar op goddelijke verlossing of een paradijs niet meer durft te hopen.
Je herkent die hedendaagse obsessie in de boekwinkel, vol zelfhulpboeken en tijdschriften over psychologie en 'mindfulness'. Die hang naar zelfdoorgronding en mentale ontspanning kan Nintendo perfect beantwoorden met de Vitality Sensor.
Ik stel me zo voor dat Wii Relax al in ontwikkeling is. Ik stel me ook voor dat dit een programma is waarin een zachte vrouwenstem aanwijzingen geeft om op je ademhaling te letten en te ontspannen, uiteraard begeleid door rustgevende beelden en geluiden met een zeker speels karakter.
Op het moment dat het je is gelukt een bepaald niveau van ontspanning te bereiken, zoals die door de Vitality Sensor wordt gemeten, zal je stijgen naar een hoger level, als een geest die reïncarneert, tot je het nirwana hebt bereikt.
Tien miljoen stuks? Vijftien miljoen? Ik weet het ook niet, maar als ik even heel diep ga mediteren, hoor ik de kassa's rinkelen als spirituele belletjes.

---

'de industrie verdient genoeg geld' en 'games zijn zo duur'. Tja, als je steeds meer kopieert, vind je het dan vreemd dat ze steeds duurder worden...
Kijk, mensen moeten lekker zelf weten wat ze doen, maar wij vragen ons wel steeds vaker af wat zij er van zouden vinden als ze ontslagen werden omdat klanten hun spullen niet meer kopen maar gratis "regelen", of als iemand niet lapt bij een aankoop via marktplaats.nl.

## ALARMFASE 1



Het is alarmfase 1 in de industrie. Men komt met steeds publieksonvriendelijkere maatregelen zoals DRM om het kopiëren tegen te gaan. Games worden ook duurder. De vicieuze cirkel. Maar we begrijpen ze. We hebben de aantallen gehoord die topgames op de handhelds verkopen en dat is echt belachelijk. Terwijl het stuk voor stuk games zijn die het geld volledig waard zijn. Wij vragen jullie daarom eens goed na te denken bij wat jullie doen. Willen jullie blijven gamen? Is het normaal om alles maar illegaal binnen te slepen? Iets waar teams vaak jaren keihard aan hebben gewerkt en kwalitatief gezien gewoon de prijs waard is.
Is het kopen van een game niet een blijk van waardering voor de mensen achter het spel die jullie ongetwijfeld hoog hebben zitten? Zouden jullie je schouders ophalen als je twee jaar lang hard aan iets werkt en iedereen hackt die shit?

**"IN DEZE INDUSTRIE HEERST GEEN RESPECT MEER VOOR VERTROUWELIJKE INFORMATIE."**

Sony baas Jack Tretton is verdrietig over het vroegtijdig uitlekken van de PSP Go.

# POWERSPY

* Tijdens de DJ Hero party, waar ook verschillende PU-mannen aanwezig waren, had Gameking Dennis als enige een VIP-card gekregen (puur geluk). Met die kaart mocht hij op de speciale verdieping plaatsnemen tussen Leonardo Di Caprio, Toby Maguire, Beyonce, LL Cool J, Eminem, Jay-Z en andere Hollywood hotshots.
* Helaas herkende de man uit Roosendaal vrijwel niemand (hij houdt meer van knokfilms en metal) en vond hij het er maar saai.
* Zelfs toen allerhande lekker chicks op hem afkwamen, bleef Dennis in zijn rol. Op de vraag van de ladies 'what do you do', gaf hij als antwoord 'I drink beer at the bar'.
* En daar krijg je Paris Hilton het bed niet mee in.
* Dennis zorgde er ook nog voor dat Steven fikse vertraging opliep tijdens de heenreis. De man werd er namelijk door de douane uit gepikt en in een soort van kamertje gezet...
* ... waar hij twee uur later weer uit werd vrijgelaten zonder dat de Amerikaanse douane ook maar iets zei over het hoe en waarom.
* Terwijl de Powerspy dacht dat men in de VS nu toch wel iets minder paranoia zou zijn omdat Obama regeert.
* Sony baas Jack Tretton was boos omdat de media geen respect toonde voor vertrouwelijke informatie.
* Tja, als iemand van je eigen personeel het promotiefilmpje van de PSP Go te vroeg online zet, dan vraag je er natuurlijk ook wel om.
* Dat is hetzelfde als Balkende die drie dagen voor Prinsjesdag vrolijk in de rondte loopt met de begroting op zijn rug geplakt.
* Vlak na de E3 werden de verkoopcijfers over de afgelopen maand vrijgegeven. En die vielen behoorlijk tegen.
* Vind je het gek als er ten eerste bijna geen hol uitkomt in mei en juni en de industrie ten tweede zo'n dikke line-up voor aanstaande Kerst neerzet, dat je nu al moet gaan sparen.
* The Sims 3 verkocht overigens wel als een speer toen de game vlak voor de E3 uitkwam.
* Kun je nagaan hoe veel het er waren geweest als de game niet overal illegaal werd aangeboden op internet.

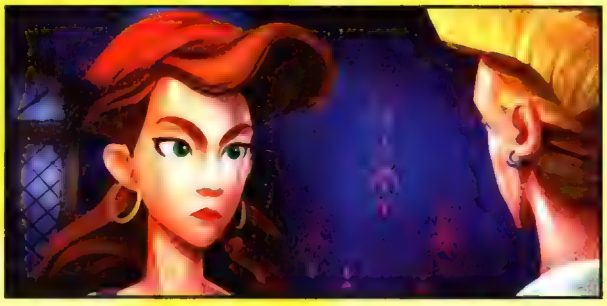
# POWERSPY

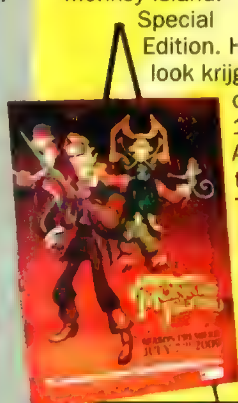
* Buiten de hallen stond de hele beurs lang de bekende Ghostbusters wagen geparkeerd. En om de wagen paradeerden drie Ghostbusters... met tieten.
* De Powerspy moet even heel goed in zijn geheugen graven, maar hij is er toch vrij zeker van dat Bill Murray en ook Dan Aykroyd geen cup D had.
* FIFA 10 zag er erg goed uit op de E3 met vooral een balcontrole die flink verbeterd is.
* De Powerspy vraagt zich echter één ding af: gaat EA na de transfer van Kaká, Ronaldo en mogelijk Villa naar Real Madrid nog wel andere clubs in de nieuwe FIFA stoppen als straks iedereen toch met de Galacticos wil spelen.
* En wie staat er straks in Nederland op de cover van FIFA 10? Wesley Sneijder... met Yolanthe!
* Leuke sneer van developer Criterion van BurnOut Paradise naar de collegae van EA die riepen dat ze het maximale uit vooral de Xbox 360 hebben gehaald. 'Als je zoiets roept, ben je gewoon een beetje door je ideeën heen'.
* De Powerspy vindt het vooral bizar dat het juist EA was die dit riep. De leiding moet dan toch eens naar Hans Anders gaan, want als hij Modern Warfare 2 op de Xbox 360 naast Dead Space legt, dan ziet hij toch wel wat verschil.
* Dat Jan en JJ op hun KLM-vlucht maar één koffer de man mochten meenemen, was bij het uitchecken vrij snel verklaard.
* Snoop Doggy Dog bleek bij de heren in het vliegtuig te zitten en de rapper was vergezeld door twee bodyguards waar JJ zes keer in kon.
* Een van de twee bubba's moest bijvoorbeeld zijwaarts door de metaaldetector heen en bleef vervolgens tot overmaat van ramp (en hilariteit van het hele vliegtuig) ook nog eens klem zitten in het trapje naar de World Business Class.
* Drie stewardessen moesten duwen om de bodyguard alsnog naar boven te krijgen.
* Grappig was ook dat een van de douaniers Snoop niet herkende, maar JJ wel.
* Tja, sommige mensen zijn pas écht beroemd...

# MONKEY ISLAND IS TERUG!

**Waarschijnlijk heeft alleen Jan het opgemerkt tijdens de E3 en is hij op de redactie ook de enige die het wat kan schelen maar... Monkey Island is terug van weggeweest!!**

De befaamde hilarische LucasArts adventure serie, die vier delen kende met anti-held Guybrush Threepwood in de hoofdrol, keert na jaren terug met niet een maar twee games! Nou ja, min of meer. LucasArts komt met een HD remake van de originele eerste Monkey Island game, genaamd The Secret of Monkey Island: Special Edition. Het spel waar het allemaal mee begon zal een nieuwe look krijgen, nieuwe muziek en de mogelijkheid om met een druk op de knop te switchen tussen de oude pixel graphics uit 1990 en de nieuwe HD, handgetekende look.





Alsof dat voor Jan nog niet genoeg reden was om te trakteren in de lokale stripclub op Sunset Boulevard, komt Telltale met Tales of Monkey Island, een compleet nieuwe Monkey Island game die, net zoals alle Telltale titels, in maandelijkse episoden beschikbaar komt.
Tales of Monkey Island verschijnt voor de PC en voor de Wii (WiiWare) en The Secret of Monkey Island: Special Edition voor PC en Xbox 360. Beide games worden vooralsnog download only.

# WAT WAS ER NIET OP DE E3?

**Leuk al die games en hardware die we in LA mochten zien, maar we misten ook dingen. Effe een lijssie...**

**OnLive.** Je weet wel, die nieuwe vorm van gamedistributie. Niks console, niks dikke PC, gewoon een klein PC'tje plus goede internetverbinding en hoppa. We hebben wel een auto met OnLive gezien bij de Convention Factory, maar voor de rest niks, noppes, nada. Is het dan toch een fabeltje allemaal?
**Nieuwe Ghost Recon / I am Alive / Beyond Good & Evil 2.** Ubisoft wilde de focus duidelijk op Splinter Cell Conviction en Assassin's Creed 2 leggen. Sommige mensen beweren zelfs dat I am Alive gecancelled is.
**Half-Life 2: Episode 2.** Valve knuffelde liever met Microsoft middels de nieuwe Left 4 Dead 2.
**Dead Rising 2.** Bang voor de Mexicaanse griep en dus niet in da house. Kut!
**Rare.** Liet helemaal niks zien. Volgens insiders omdat ze vooral aan Project Natal werken.



**LA Noir.** Exclusief voor de PS3. Niks van gehoord. Rockstar kwam echter wel met de aankondiging van Agent... zouden die games...?
**Hitman / Thief.** Eidos toonde op grootse wijze hun nieuwe en prima ogende Batman Arkham Asylum. En dat kunnen we wel begrijpen. Jan is echter nog steeds chagrijnig dat zijn favo series niet in LA aanwezig waren.
**Pikmin 3 / Legend of Zelda.** We gokken op Tokyo. Ze moeten daar toch ook wat tonen?
**Duke Nukem Forever.** Voor het tiende jaar op rij. Maar eigenlijk zou het ook kut zijn als hij er wel was, want mythes moet je in stand houden.
**Boothbabes.** We hebben er een paar gezien, maar dat is veel te weinig, natuurlijk. Nu móesten we wel naar de stripclub.
**Atari en Blizzard**. Atari haakte op het laatste moment af en Blizzard doet zoals altijd liever haar eigen ding op Blizzcon. Gelukkig stond Tekken 6 wel op de E3, maar we hadden graag even aan StarCraft 2 gesnuffeld...

# E3 AWARDS

NAMENS DE PU-REDACTIE

**Iedereen doet al iets met de beste game, de mooiste graphics, de grootste verrassing, maar wij zijn niet iedereen. En dus delen wij onze eigen, vele malen originelere en trendsettende awards uit.**

**GROOTSTE HUICHELAAR AWARD:** Kojima. De man roept al jaren dat ie klaar is met Metal Gear en komt nu gewoon met twee nieuwe MGS games.
**LULHANNES AWARD:** James Cameron. Oké, je maakt goede films (Aliens, Terminator) maar om nu een half uur te ouwehoeren over Avatar zonder ook maar één screenshot te laten zien...
**GROOTVERDIENERS AWARD:** Ex Beatles Paul McCartney en Ringo Starr. Bakken geld voor drie domme zinnen zeggen tijdens de Xbox 360 presentatie.
**SUKKEL AWARD:** Journalist van Xbox Live programma Inside the Box. De gast werd nog voor de E3 beroofd van alles. Terwijl er bijna niemand rondliep...
**AWARD VOOR STOMPZINNIGSTE ONDERZOEK:** Onderzoek dat uitwijst dat gamen in plaats van slapen, moe maakt. Duh!
**SLAPPE LUL AWARD:** Bayonetta chick met bril. Gedachten aan de lerares Duits met strenge bril kwamen weer boven.
**GROOTSTE TE BANNEN GAME:** God of War III is op zeker de Sjaak in Australië. Tieten en bloed én tieten met bloed. Foei!
**WTF AWARD:** Wii Vitality Sensor. Wat gaat daar allemaal wel niet ingestoken worden?
**CHAUVINISME AWARD:** Madden 2010 groot op de stand, FIFA 10 in een klein hokje achteraf.
**AFZET AWARD E3:** Catering. Negen euro vragen voor zes blaadjes sla met één stukje krielkip erop.
**SLECHTSTE GOODIE AWARD:** De stressbal van The Conduit die je overal tegen je harses geworpen kreeg.
**STOMSTE GAME AWARD:** House puzzel DS game. Schrijf allerhande moeilijke ziekten foutloos op.

COMMENTAAR

# PC GAMER MOET OP DE BLAREN ZITTEN



JAN

**Terwijl er voorgaande jaren best nog redelijk veel games op PC's gedemonstreerd werden, was het deze E3 echt zoeken naar PC's waar games op draaiden.**

Slechts af en toe struikelde ik per ongeluk over een stand waar wat PC's ronkten. Left 4 Dead 2 bijvoorbeeld; die ik samen met wat collega's op mijn dooie gemakje in LAN kon spelen. Of Supreme Commander 2, die onverwacht bij Square-Enix te vinden was (en niet tegenviel). Overigens was Supreme Commander 2 (samen met R.U.S.E.) de enige RTS van naam die opviel, waar vroeger zo zeven/acht strategygames de show stalen. Maar de tijden zijn veranderd. Overigens hoeft de PC gamer niet direct in janken uit te barsten. Kijk alleen maar naar de lijst met games die te zien waren in Los Angels en ook een PC-versie kennen of krijgen: Assassin's Creed II, Supreme Commander 2, R.U.S.E., Mafia 2, Splinter Cell: Conviction, Bad Company 2, Mass Effect 2, Modern Warfare 2, BioShock 2, DIRT 2, FIFA 10, Homefront, Dragon Age, Prototype, Operation Flashpoint: Dragon Rising, Overlord II, Borderlands, Alpha Protocol, Battlefield 1943, Battlefield Heroes, The Agency, Wolfenstein, Singluarity, The Sims 3, Anno 1404, Need for Speed: SHIFT en dat zijn ze nog lang niet allemaal.

Echter, bijna alle PC games zijn multiplatformtitels (op een paar uitzonderingen na) waarbij de PC er als het ware bij gedaan wordt. Slechts in een paar gevallen weet je van te voren dat de PC het platform gaat worden waar je de game op wilt spelen (Operation Flashpoint is gemaakt voor de PC en ook de mannen achter Mafia 2 zijn echte PC bikkels) maar het overgrote deel gaat (commercieel) hoofdzakelijk potten breken op de consoles.




De reden hiervoor ligt grotendeels in de piraterij. Een recent onderzoek uit Engeland heeft uitgewezen dat 95% van de PC gamers wel eens een spel heeft gedownload en daar weinig wroeging bij kent. Daarbij is de aanschaf van dure PC hardware, het gehannes met patches en internet hick-ups, het gedoe met een juiste Windows versie (Vista versus XP) natuurlijk hemeltergend en genoeg reden om menig gamer richting de console te jagen.

Ook Microsoft heeft de PC qua gaming keihard in de steek gelaten. Het Games For Windows platform was nergens te bekennen op de E3 (zelfs niet tijdens Microsoft's persconferentie) en het hele Live Anywhere is uitgelopen op een grote flop. Het doet mij, als verstokt PC gamer, allemaal een beetje pijn, maar aan de andere kant, de gebruikers hebben het er zelf naar gemaakt...

NIEUWE ZELDA OP DE WII

# DE FANS ANALYSEREN

**Jurjen zat op nog geen tien meter afstand van Miyamoto, toen deze het eerste stuk artwork van de volgende Zelda op de Wii liet zien. Een paar uur later verschenen onder zijn blogs op PU.nl de eerste vragen van verontruste lezers. Waarom had Jurjen niet over de onthulling van Zelda geblogd? Of had hij het nieuws misschien gemist?**

Nee, Jurjen had het nieuws niet gemist, of eigenlijk wel. Want dat aan de volgende Zelda op de Wii wordt gewerkt, was al bekend. En het plaatje toonde niets bijzonders, eigenlijk. Oké, Link had geen zwaard in de hand, en er staat een meisje op de voorgrond. Dus wat was het nieuws?

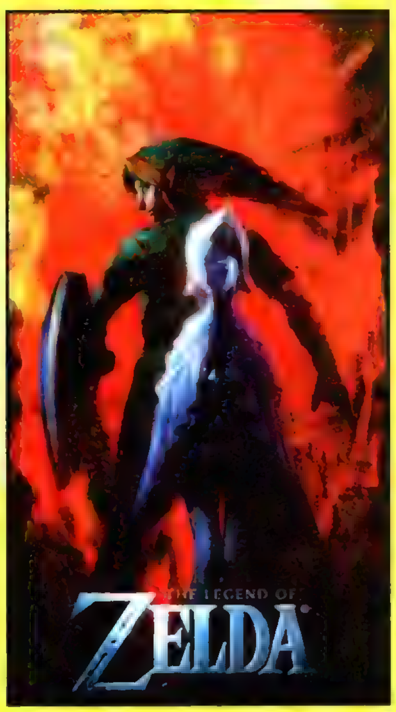
Natuurlijk nemen de echte fans geen genoegen met een dergelijke reactie. Zij gaan dat plaatje van Zelda millimeter voor millimeter onder de loep nemen, op de kop draaien en uitkammen naar details. En verdorie, ze hebben nog wat gevonden ook.

Zo valt er in de vurige waas links (voor de kijker) van Link met wat goede wil wel een Goron te herkennen.

Maar de beste vondst is toch wel dat het meisje op de voorgrond iets weg heeft van een uitgewaaierd meesterzwaard (met de punt omlaag, haar hoofd is het handvat). Vergezocht? Dat valt wel mee. Het belangrijkste personage naast Link was in Minish Cap bijvoorbeeld al zijn hoed. Dus zou het dit keer best zijn zwaard kunnen zijn.

Volgens Miyamoto zelf was het feit dat Link op de afbeelding geen zwaard in handen heeft in ieder geval al een belangrijke hint, terwijl hij ook al had gehint dat het zwaardvechten in de nieuwe Zelda op het zwaardvechten in Wii Sports Resort zou lijken.

Dus Link krijgt wel een zwaard, maar dat staat niet op de afbeelding. Of... toch wel?




Ah, het doorgronden van dit soort puzzels voelt zo goed, het is alsof we al een beetje aan de volgende Zelda zijn begonnen.

Misschien moet Nintendo volgend jaar de hele persconferentie maar eens via puzzels communiceren.

## POWERSPY

* Leuk hoor, dat Yoko Ono en de zoon van George Harrison even kwamen buurten op de persconferentie van Microsoft. Maar het hadden net zo goed ook twee andere mensen kunnen zijn. Want na vijftien seconden waren beiden al weer verdwenen zonder een woord te hebben gezegd.
* Niet dat de Powerspy zat te wachten op een speech van Yoko Ono overigens.
* Veel gezeik over Left 4 Dead 2, onmiddellijk na de aankondiging van het nieuwe deel. De fans lieten blijken dat dit deel veel te snel na het eerste deel komt en hebben daardoor het gevoel dat deel 1 langer had kunnen zijn, maar dat Valve dat niet deed om dus snel flink wat geld te kunnen cashen met deel 2 voor de volle mep.
* Vanzelfsprekend was Valve het daar totaal niet mee eens. Deel 1 bevatte volgens Valve genoeg content om de prijs te rechtvaardigen en nu konden de fans al snel weer met deel 2 aan de gang. Mooi toch?
* En om het even lekker bot af te toppen, meldde Valve meteen daarop dat ze na Left 4 Dead 2 nog lang niet klaar zijn met dit zombie-universum.
* De Powerspy begrijpt de community wel. Deel 2 bijkans een klein jaar na dato uitbrengen, is wel een ietsiepietsie verdacht. In die tijd bouw je no way een compleet nieuwe game op.
* Volgens Miyamoto is Mario Galaxy 2 voor 90% nieuw.
* Waar is de tijd gebleven dat nieuwe games helemáál nieuw waren...
* Volgens de bazen van EA zal straks de helft van alle gamers in de wereld hun spellen met een motion sensor besturing besturen.
* Waar is de tijd gebleven dat je gewoon relaxed met je maten compleet onderuitgezakt, ergonomisch volkomen onverantwoord, aartslui en verveeld languit op de bank in een berg chips lag te gamen...
* Of is de Powerspy nou een ouwe lul?
* Al die bewegingsstuff heeft wel één groot voordeel. Kunnen we in de toekomst eindelijk weer drie whoppers per dag wegstouwen zonder gezeik van onze omgeving.
* 'Ik neem nog een whoppertje, ik ga vanavond toch nog twee uur Wii Sports 3 spelen'.

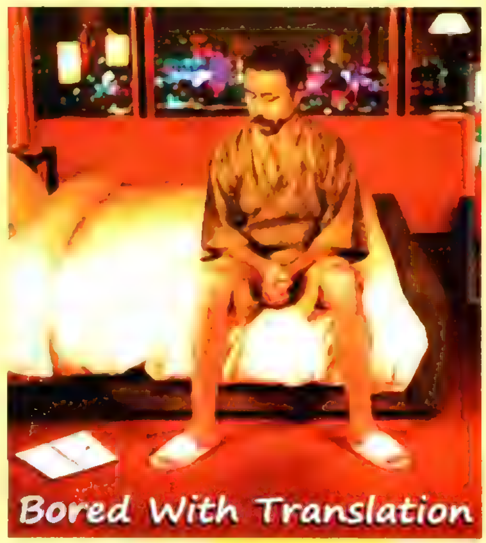


# DE TOLK VAN YAMAUCHI

**We kennen Yamauchi (maker van de Gran Turismo-serie) nu al heel wat jaren en hebben hem meermaals geïnterviewd.... via zijn tolk, want dezelfde snorremans loopt altijd aan zijn zijde.**

Op zich is het vreemd dat Yamauchi en zijn tolk al jaren onafscheidelijk zijn, want wij zijn er vrij zeker van dat Yamauchi behoorlijk Engels spreekt en verstaat. Anyway, de beste man (de tolk dus) heeft altijd een schrijfblokje in z'n hand, ook tijdens persconferenties als hij moet tolken voor Yamauchi. En dat is op zich nogal bijzonder te noemen. Tolken doen het tijdens persco's namelijk altijd gewoon uit hun hoofd. Het staat ook een beetje suf en ongeïnteresseerd als je, terwijl iemand staat te praten, de hele tijd gebiologeerd in een blocnote staat te scribbelen. Vandaar dat de arme tolk nu een soort cultheld is op het internet als een soort van ongeïnteresseerde lulhannes. Wat wel weer hilarische fotomontages oplevert.






## POWERSPY

* Ken je het verhaal van de prijsverlaging van de PS3 en Wii? Die gingen niet door...
* Sony Europe baas House kwam slechts met dé dooddoener van de E3, door te vertellen dat de gamers uiteindelijk wel en masse naar de PS3 gaan overstappen als... de prijs omlaag gaat.
* De Powerspy weet meteen waarom Sony deze man baas heeft gemaakt van de Europese toko. Wat een inzicht!!!
* Six Days of Fallujah zou toch nog wel eens kunnen uitkomen in de toekomst. Volgens de makers van de game, Atomic Studios, was er op de E3 veel interesse.
* De Powerspy vindt alles best, zo lang Uwe Boll er maar geen film van gaat maken.
* De nieuwe Pokémon game komt met een... pedometer!
* De Powerspy weet dat het een apparaatje is dat je voetstappen meet, maar het klinkt meer als een gadget dat de kids vertelt of er een gast in de buurt is die heel graag zijn piemel wil laten zien als ze in de zandbak aan het DS'en zijn...
* Wat is dat toch met Nintendo en al die bewegings- en fitnessapparaten?
* Voelen ze zich collectief schuldig voor alle dikke mensen in de wereld?
* Hadden ze Mario maar à la Kratos moeten modelleren, in plaats van hem in een bolle loodgieter om te vormen.
* Sportief van de mannen van Forza 3. Ze lieten een aantal medewerkers van Polyphony Studios (Gran Turismo) op de stand om eens rustig met de nieuwe Forza te kunnen spelen.
* De Powerspy denkt dat ze na die sessie plagerig hebben gevraagd of ze nu hún game mochten zien...
* Vivendi heeft de makers van Brütal Legend een proces aan de jeans gedaan.
* Volgens Vivendi hebben de makers de game opzettelijk vertraagd toen ze nog bij Vivendi zaten en bezit EA de rechten nog helemaal niet.
* Creator Tim Schafer's antwoord is simpel: als Activision (Vivendi is nu onderdeel van ActivisionBlizzard) de game zo tof vindt, 'why didn't they put a ring on it'.




# PROTEST TEGEN EA...VAN EA!

**Waar twee jaar terug de demonstranten vooral te keer gingen tegen de uitbuiting van de vrouw (vieze dikke nerds die aan billen van boothbabes zitten zijn inderdaad tergend) was dit jaar EA de klos. Alhoewel...**

EA's game Dante's Inferno gaat volgens sommige gelovigen veel te ver en verheerlijkt de duivel. Flauwekul natuurlijk, maar originaliteit kon de demonstranten niet worden ontzegd. Ze hadden een paar goede slogans.

❍ "Mijn highscore is in de hemel."
❍ "Het is de hoogste tijd om jullie PlayStation om te ruilen voor een PrayStation."
❍ "Iedereen die zich straks in deze virtuele hel zal onderdompelen, staat heel dicht bij de echte hel, waar hij geen wapens, healthbars en power-ups zal vinden. Een ludieke actie... alleen bleek het achteraf allemaal fake! EA had 't protest zelf in scène gezet om wat extra publiciteit te scoren voor Dante's Inferno.





# DE COOLSTE HARDWARE OP DE E3

**De coolste hardware op de E3 was niet Project Natal of de Vitality Sensor... maar deze fucking vette arcadekast voor Metal Gear Solid!**

Soms balen we echt dat we niet in Japan wonen, want dit soort kasten komen nooit en te never naar ons landje toe. We zouden er bijna rauwe vis voor gaan vreten, als dat zou helpen.
Wat je in de Metal Gear arcadekast allemaal precies moet gaan doen, weten we nog niet. Maar laten we hopen dat het feit dat er een heerlijke stoel in zit, niet betekent dat je een half uur lang naar een filmpje moet kijken, want daarvoor gooi je er geen twee euro in.

**"SPLIT SECOND ZIET ER ERG GOED UIT. MAAR DIE BLUR, DAAR VOND IK GEEN HOL AAN... IK BEGRIJP NIET WAT DIE GAME EIGENLIJK WIL DOEN."**

EA Europe's baas Patrick Soderlund (Need for Speed: SHIFT toont love voor zijn concurrentie.

# VITALITY SENSOR NIET NIEUW

Nintendo heeft er de laatste tijd een handje van om hun oude stuff te re-releasen. Of uit te melken zoals wij dat in beschaafd Nederlands noemen. Kijk maar naar al die ports op de Wii en DS en de Pikmin Motion Plus games. Ook de Vitality Sensor blijkt niet zo nieuw te zijn als men voordeed in LA. In 1998 gaf Nintendo namelijk al een Bioritme-sensor uit voor de N64. Hiermee kon de gamer de snelheid waarmee de blokjes in Tetris 64 naar beneden kletterden, reguleren. Kijk, als ze dat soort toepassingen voor de Vitality sensor gaan brengen, steken we mogelijk onze worstvingertjes nog wel eens in dat ding...



**"HET IS GRAPPIG TE ZIEN DAT EEN INDUSTRIE DIE HET DRIE JAAR GELEDEN ALLEEN MAAR HAD OVER BETERE GRAPHICS EN MEER HORSEPOWER, ZICH NU OPEENS EN MASSE STORT OP DE BESTURING."**

Nintendo bobo Reggie Fils-Aime over Project Natal.

## POWERSPY

* Het digitale skateboard van Tony Hawk werkt perfect, maar of onze moeders en vriendinnen er blij mee zullen zijn? Die shit fucked met dat gekickflip namelijk je complete parket op.EA gaf op de E3 aan te stoppen met The Godfather games.
* Dat is dus twee games te laat.
* En hoe kunnen we deze speciale Powerspy-editie beter eindigen dan met de mededeling dat de volgende E3 wordt van 15 tot en met 17 juni 2010 in wederom in LA gehouden wordt!

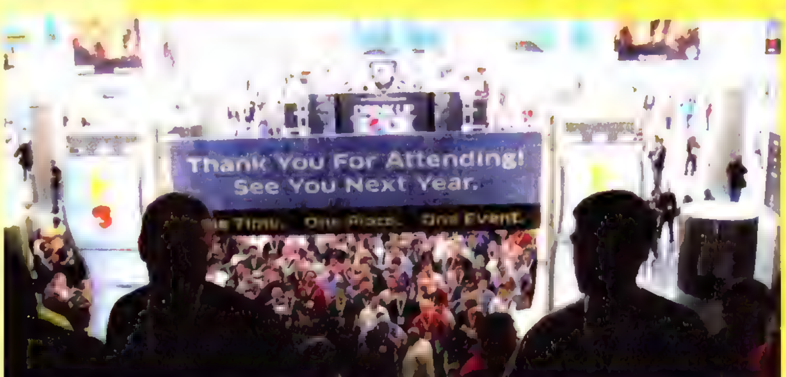


# E3 OOK IN 2010 WEER IN LA

**Oké, de E3 was misschien niet meer zo cool, luid en sexy als vroeger, maar we hebben vette games gezien en daar draait het toch allemaal om.**

In dat opzicht is het goed te horen dat de E3 ook in 2010 weer van de partij is in LA. De publishers waren tevreden over de organisatie en de 40.000 bezoekers, en dus komen ze volgende jaar terug.

De datum is 15, 16 en 17 juni, met de persconferenties een dag er voor! Dat zetten we er speciaal bij voor Jurjen en Maarten: kunnen zij vast hun tickets voor de goede datum boeken!




advertentie





ZOMERRECES IN
50% KORTING!
NEEM NU EEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED EN JE BENT VAST KLAAR VOOR HET KOMEND HOOGSEIZOEN
1 JAAR PU VOOR EEN LOUSY € 21,25!
CHECK DIT EN WORD LID!
EXCLUSIEF VOOR ABONNEES!
HIERMEE KRIJG JE €7,50 KORTING OP GAMES BIJ FREE RECORD SHOP
POWER UNLIMITED
VIG-CARD VIG-CARD
VALID FROM 03/09
VALID THRU 12/09
IMPORTANT GAMER

GAMESLAND! ★★




★ SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN ★

# SPLINTER CELL

**De game die misschien wel de meeste lof oogstte tijdens de Microsoft E3 persconferentie was niet eens een game van 'Big M' zelf maar van Ubisoft. We hebben het natuurlijk over... Splinter Cell: Conviction! Hongerig naar meer maakte Jan in het diepste geheim een afspraak met het team achter deze veelbelovende stealth-action game en het lukte hem uiteindelijk om vrijwel als enige journalist ter wereld een uitvoerige presentatie voorgeschoteld te krijgen.**




Het was alweer ruim twee jaar geleden dat ik de eerste beelden van Splinter Cell: Conviction zag. Een techdemo waarin een bebaarde Sam op de vlucht was voor zijn voormalige werkgevers. Een paar maanden later, in Leipzig, kreeg ik nog steeds dezelfde demo te zien met een Sam die dozen aan het sjouwen was en stellingkasten voor deuren duwde.
Het voelde allemaal wat stroef en het publiek op de Game Convention reageerde lauw. Ubisoft nam daarop een dappere beslissing: de game ging terug naar de tekentafel, en sindsdien was het project in nevelen gehuld.
Maar op de E3 2009 was het dan zover: de eerste grote kennismaking met de vernieuwde game die slechts in de verte nog lijkt op hetgeen ik in 2007 zag.
Sam is op oorlogspad en dat resulteert in een nieuw soort gameplay die de manier van spelen uit Chaos Theory combineert met een opgefokte mix van Jack Bauer, Jason Bourne en James Bond.



## HARDHANDIG

En opgefokt is Sam zeker. Werd het dodelijke auto-ongeluk van je dochter in Splinter Cell: Double Agent nog als stom toeval afgedaan - waardoor je diep undercover ging bij een terroristische cel aangezien je toch niets meer had om voor te leven - nu blijkt dat er toch opzet in het spel was.
Sam is woest, gaat op onderzoek uit, stapt op bij Third Echelon en slaat op de vlucht.







Hé, zoiets moet ik thuis ook hebben. Dan zet ik op Martine haar muur: RUIM JE KAMER OP! En bij Koen: HUISWERK MAKEN!

### GEKNIPT

Anderhalf jaar geleden had Sam nog een flinke baard en een warrige kop met haar. Voor de hernieuwde versie van de game heeft men Sam langs de kapper gestuurd voor een kortere coupe en een getrimd baardje.





JAN ZIET EEN HERBOREN SAM

# :CONVICTION



Al spelend blijkt dat er een veel groter complot gaande is, maar dat weerhoudt Sam er niet van even hardhandig als sneaky te werk te gaan om de onderste steen boven te krijgen.
Zo zijn er nieuwe ondervragingstechnieken waarbij Sam 'het slachtoffer' met zijn kop door een wasbak, urinoir en spiegel ramt terwijl de tegeltjes en bloedspetters in de rondte vliegen.
Als speler kun je zelf kiezen wat voor moves je gebruikt om antwoorden op je vragen te krijgen. Desgewenst pak je iemand in een houdgreep en stomp je net zo vaak in zijn milt, totdat je slachtoffer breekt. Jack Bauer kan er nog een puntje aan zuigen.
Tijdens hardhandige ondervragingen zie je het gezochte antwoord uiteindelijk op de muur geprojecteerd in plaats van een ouderwetse update in een menuutje. Het is een stijlvolle, ingame manier om de speler van informatie te voorzien, maar daarover later meer.

## SPLINTER SIX VEGAS

Dezelfde agressieve aanpak zien we ook terug in 'de behandeling' van allerlei vijanden op zwaarbewaakte locaties. Aangezien Sam het deze keer zonder hightech gadgets moet doen, is hij afhankelijker van de interactie met zijn omgeving. Dat betekent in de praktijk dat je een afgebroken achteruitkijkspiegel gebruikt om onder deuren door te kijken, en op kroonluchters en brandblussers schiet om vijanden te verrassen dan wel uit te schakelen.




Coolste nieuwe move is de 'mark & execute' die veel lijkt op een gelijksoortige actie uit de recente Rainbow Six: Vegas games. Zo kun je vijanden spotten en gelijk aanvinken welke je uitschakelt. Maar je kan er ook voor kiezen om eerst een guard door zijn hoofd te knallen en dan een lamp. Deze moves kun je niet oneindig toepassen maar verdien je door stealth kills te maken.
Dit alles levert een smakelijke mix op van stilletjes sluipen en moorden enerzijds, en vliegensvlugge, agressieve, luidruchtige kills anderzijds.
Tijdens een van de missies in Malta zag ik bijvoorbeeld hoe Sam een grote zaal van een statige mansion moest doorkruizen om bij Kobin te komen, de chauffeur die verantwoordelijk is voor Sarah's dood. Door eerst een stealth kill te maken - door bijvoorbeeld een vijand van dichtbij te besluipen en met een gedempt pistool door zijn buik te schieten - verdient Sam twee tokens om twee vijanden te markeren.
Dat markeren doe je met de rechterbumper van de Xbox 360 controller. Dat wil zeggen: je richt je wapen op een vijand of een voorwerp dat vervolgens »



Dat uiterlijk van Sam, die frisse omgevingen, het is allemaal Splinter... nieuw!



Nog een paar maandjes, en dan is er wat de liefhebbers betreft, eindelijk weer een eind gekomen aan het Splinter cellentekort.

### NIEUWE MOVES

**'Mark & execute' is vermoedelijk de belangrijkste (en tofste?) nieuwe move in Splinter Cell: Conviction, maar er zijn er meer die een eervolle vermelding verdienen.**

**Last Known Location**
Sam kan vijanden expres uit de tent lokken door zich even te laten zien. Als Sam daarna meteen weer wegspurt, zal er een wit silhouet van Sam achterblijven dat symbool staat voor de positie waar de tegenstanders hem 't laatst gezien hebben (zie screen). Negen van de tien keer spurten de vijanden dan ook richting het witte silhouet. Hierdoor kun je of snel wegkomen of een omtrekkende beweging maken om vijanden te verrassen en in de rug aan te vallen.

**Next Cover**
Als Sam achter een pilaar of een muurtje schuilt, kun je je vizier de omgeving laten checken. Verschillende plekken zullen dan oplichten als potentiële cover; bijvoorbeeld een vaas of een pilaar in de buurt. Met één druk op de knop, rolt of rent Sam naar de gekozen plek en kun je de procedure desgewenst herhalen.

**Rennen en Sliden**
Handige move. Je spurt naar de vijand en halverwege maak je een slide waardoor hij over je heen schiet en jij hem van dichtbij aanpakt. Deze tactiek is vooral aan te raden bij één op één situaties in kleine ruimten.

**Human Shield in combinatie met Mark & Execute**
Supercool is het om twee vijanden te markeren, vervolgens een derde vijand van achter te grijpen en als menselijk schild te gebruiken, jezelf prijs te geven en dan op de executieknop te drukken. Wat Sam vervolgens met zijn vers verkregen schild doet, laat zich wel raden...



rood kleurt. Wanneer er iets van je smaak voorbijkomt, druk je op de bumper.
Zo markeer je bijvoorbeeld twee bodyguards, die zet je vervolgens in de wacht, en door op het juiste moment op Y te drukken, schiet je ze zo vliegensvlug neer dat ze nooit hebben geweten wat hen overkwam. Maar je kunt er ook voor kiezen eerst de enorme kroonluchter te markeren, vervolgens de dichtstbijzijnde bewaker, wachten tot de overige patrouillerende guards onder de kroonluchter lopen en dan op executie (Y) drukken.

## ACTIE

Het mooie is dat je als speler de mogelijkheid hebt om je eigen speelstijl te bepalen. Zo speelde een developer van Ubisoft een deel van een level guns blazing. Sam opereerde snel, lokte zijn vijanden de tent uit door bewust veel lawaai te maken, schoot de zojuist aangehaalde kroonluchter met veel lawaai kapot zodat het donker werd waarna de bad guys met zaklampen verder moesten.
Sam is in het donker altijd in het voordeel en vooral wanneer je van dichtbij de actieknop hanteert (X) maakt hij de coolste moves, Jason Bourne waardig. Het afhandig maken van een pistool bijvoorbeeld, of iemands arm omdraaien en in één keer z'n nekje breken, of met je vuisten een paar keiharde en doelgerichte klappen uitdelen, zodat de arme ziel al snel onder zeil gaat.
Gedropte wapens, zoals een machinegeweer, kan Sam oppakken en gebruiken. Dus als je wat meer vuurkracht zoekt, loont het om de guns van de baddies te checken voordat je weer verder gaat. Zelf ben ik meer van de stealth, dus ik zou het lekker bij mijn gun met geluiddemper hebben gehouden, maar dat terzijde.
De enige move die ik miste was het oppakken van een lijk of een bewusteloos lichaam om die elders in een donker hoekje weer te dumpen. Maar blijkbaar is Sam zo pissig, dat hij daar deze keer niet om maalt.












## STEALTH

Toch kun je wel degelijk sneaky te werk gaan. Voordat je in Malta de bewuste mansion infiltreert, dien je eerst de guards voor de ingang te omzeilen of uit te schakelen. Een tweede speelsessie maakte duidelijk dat Sam in dergelijke gevallen ook een stuk subtieler te werk kan gaan.
Vlakbij de deur van de omheining staan geparkeerde auto's en Sam laat bewust het alarm van een van de wagens af gaan. Vervolgens springt hij over een muurtje bij een klif en blijft hangen totdat een van de bewakers - gealarmeerd door het piepen van het autoalarm - vlakbij is en swash! Sam sleurt de guard in kwestie naar beneden, die de afgrond in dondert en levenloos blijft liggen. Vervolgens klimt Sam omhoog via de muur van het gebouw, opent een raam, doet het licht uit en de kamer is gehuld in duisternis. Om het nog donkerder te maken schiet hij in de hal met zijn pistool nog twee TL balken kapot. Dit trekt uiteindelijk de aandacht van de bewakers die voorzichtig (maar nog steeds niet doorhebbend wat er precies aan de hand is) een kijkje gaan nemen.
Met deze tactiek kun je een voor een vijanden uitschakelen om vervolgens met je verdiende tokens stijlvol en snel twee man ineens door het hoofd schieten.
Ook de zaal met de kroonluchter kun je op een bedachtzamere manier benaderen. Je kunt de zaal bijvoorbeeld omzeilen door via balken aan het plafond van A naar B te klimmen. Al hangend kun je nog steeds gebruik maken van je markeer & executeer moves, en op het door jou gewenste moment toeslaan.

## SAM'S INNERLIJKE DEMONEN

Waar ik erg van onder de indruk was, waren de ingame 'boodschappen' die als teksten en beeltenissen in de speelomgeving verschijnen. Zo zie je af en toe missie-updates, flashbacks, observaties en hints als het ware geprojecteerd op muren en voorwerpen terwijl je Sam nog altijd bestuurt en je gewoon doorspeelt. Ze vertegenwoordigen Sam's gedachten en emoties, en geven informatie over missies, verdachten en Sam's dochter Sarah. Verwacht dus weinig tussenfilmpjes, menuutjes of HUD display; Ubisoft wil je zoveel mogelijk in de game houden. En dat lijkt ze helemaal gelukt...

## VERWACHTING

Ubisoft heeft tijdig ingegrepen en zet met Conviction de serie wat mij betreft opnieuw op de kaart. Sam is in topvorm en de stealth actie is in alle opzichten bruter dan ooit. Een waanzinnige comeback!

- \+ Execution moves.
- \+ Sam is woest en dat zie je terug in de actie.
- \+ Verhaal via Sam's gedachten en hallucinaties.
- \+ Gelikte graphics.
- − Waar is de uitgeschakelde-vijand-en-verberg move gebleven?


JAN

## KLEUR VERSUS DONKER

Sam's stealth meter die aangaf hoe goed/minder goed je zichtbaar was in donkere en verlichte gebieden, is weg. Deze keer kleurt de omgeving grauwer naarmate je minder goed zichtbaar bent voor vijanden. Hoe minder kleur, hoe minder je opvalt dus.
Die 'kleurcorrectie' heb je grotendeels in eigen hand door lampen stuk te schieten, lichtknopjes om te zetten en EMP granaten te gebruiken (die elektrisch geladen apparaten en lampen ontregelen).
Soms is het ook wel zonde om te doen, want de omgevingen waarin je je mag begeven ogen weer prachtig, vooral qua kleur. Maar ja, in een normaal gekleurde omgeving, kun je dus ieder moment ontdekt worden.

vodafone

Nu 3 maanden sms'en voor de halve prijs

Je kunt meer met je Vodafone Prepaid

Koop nu een simkaart en waardeer 'm binnen 4 weken op met minimaal € 20

Kijk op vodafone.nl/prepaid

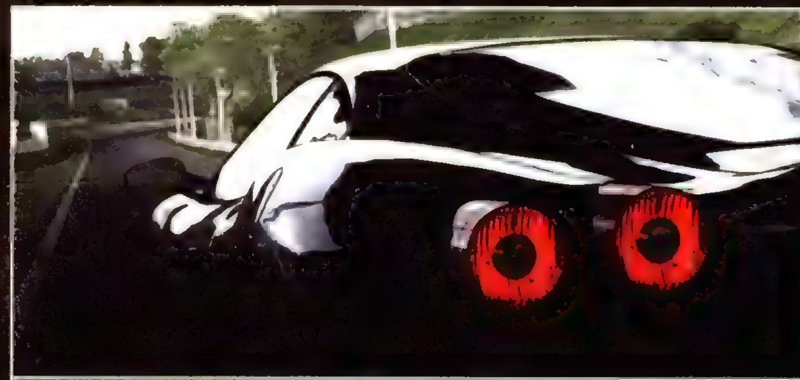
Make the most of now



JJ SMULT

# FORZA MOTORSPORT 3

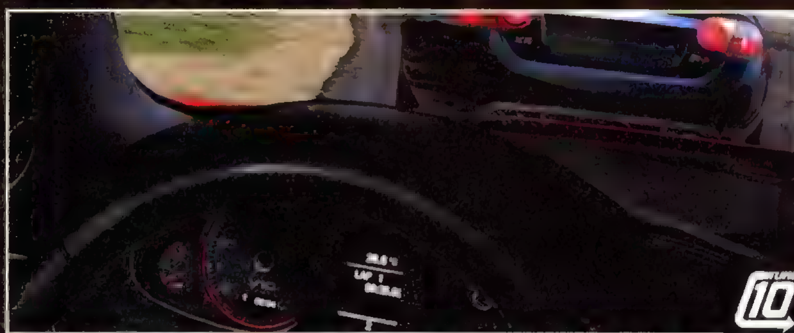
**'Achteruitkijkspiegeltje aan de wand, wie heeft de grootste lul in racersland', dat is het motto bij Forza Motorsport 3. De game gaat openlijk de strijd aan met Gran Turismo inzake de beste, mooiste en meest uitgebreide racesimulatie van het moment. En op de E3 bleek dat die lul inderdaad type potvis was...**



Boze koplampen werken volgens mij beter dan zo'n sticker 'baby aan boord'.

Medio 2007 lag Forza Motorsport 2 in de winkels en binnen no time waren de makers van het spel al niet meer down met de game, want het was nog lang niet de ultieme racesim die ze voor ogen hadden. Of Forza Motorsport 3 (FM3) dat inmiddels wel voor hen is geworden, durf ik te betwijfelen, want developers haten hun game doorgaans één dag na de release (zeker als ze al aan een volgend deel zijn begonnen).
Maar ze zijn zeker een eind gekomen. Want holy shit, wat een zwik aan wagens en tracks zijn er in het spel gestopt, hoe uitgebreid kun je de wagens weer grafisch tunen en verhandelen en hoe gelikt oogt het. Zo gelikt dat FM3 zal worden geleverd op twee disks. Anders passen alle wagens en circuits er niet op...

wanneer is het voor het laatst dat we een echte goede racesim op de Xbox 360 hebben gekregen? Grid was vet, maar geen pure racesim en RacePro was lastig, maar kende te veel fuck ups. Ik ben onderhand



Als ze een dashboard kunnen maken dat aangeeft hoeveel ronden je rijdt, dan wil ik er een die laat zien hoe vaak je op bezoek bent geweest bij je schoonmoeder. (Ja, schat, we gaan al voor de driehonderdste keer naar je moeder! Het staat er echt!)

## NIET ZEIKEN

Echt iets compleet nieuws heb ik niet gezien. Het was gewoon FM2 maar dan beter, groter en mooier. Op één aspect na, en dat betreft de terugspoelfunctie die men van Grid heeft overgenomen. In FM3 kun je echter twee of drie keer achter elkaar terugspoelen om de wagen net even wat verder van de crash neer te zetten. En niet zeiken over cheaten, want je hoeft het niet te gebruiken.

## SMULLEN GEBLAZEN

Ik ga in dit artikel niet vertellen wat de 400+ wagens zijn die zich in FM3 bevinden en hoe die honderd tracks er uitzien; dat soort facts vind je wel op de website van FM3.
Ik was vooral geïnteresseerd hoe de wagens reden. Want face it, wel weer eens klaar voor zo'n racer waarmee je uren bezig bent om de toptijd neer te zetten. Tijdens een speciale sessie kreeg ik de kans om ongestoord een uur lang met een aantal wagens te racen op drie verschillende circuits. De beschikbare wagens waren zonder uitzondering loeisnel en van het type Ferrari, Aston Martin, Audi R8 en Porsche GTI. De polygonen (tien keer meer dan in deel 2) kletsten echt het beeld uit en de wagens glommen alsof ze net in de was waren gezet. Impressive.
En het was dan ook smullen geblazen, zowel voor de ogen als de oren.

> "FM2 MAAR DAN BETER, GROTER EN MOOIER."






## PLAGERIG TIKJE

In de Audi R8 voelde ik meteen dat ik bij elke bocht tegen moest sturen om er niet uit te vliegen. Grid-stijl rammen was duidelijk geen optie. Ik moest de bochten echt aansnijden en op het juiste moment remmen. In Forza 3 wordt voortdurend berekend met welk oppervlak jouw band de weg raakt. Daardoor zijn bijvoorbeeld curbstones, net als in het echt, niet ideaal om op te remmen. Terwijl je dat in veel duffe racers wel gewoon doet. Ook het slipstreamen werkte perfect. Je werd echt naar voren gezogen als je een paar seconden in de kont van een concurrent reed. En was je hem in de bocht met meer dan de helft van je wagen voorbij, dan ramde hij je niet van de baan, zoals dat bij zoveel racegames wel gebeurt. Wel gaven ze je af en toe een plagerig tikje zoals ik dat vaak in de WTTC zie, maar dat mag.

## SCHADEMODEL... WELK SCHADEMODEL?

Microsoft Game Studios kan dan wel roepen dat Forza 3 het meest geavanceerde schademodel ooit heeft, maar ik merkte er weinig van. Ja, er was schade maar als je met 120 kilometer per uur recht de vangrails in duikt en je voorkant vertoont alleen wat krassen en er ligt een spoiler af, dan vind ik dat niet realistisch. Dan wil ik mijn hele voorkant in elkaar zien zoals in Grid of straks in DiRT2.
Nee, FM3 mag zichzelf een hele bink vinden, en dat is het ook, maar het is nu ook weer niet zo dat ze op álle fronten de concurrentie aftroeven. Wel op veel fronten...

## VERWACHTING

Forza Motorsport 3 beschouwt zichzelf als de beste racesimulatie ooit. En dat zou best wel eens waar kunnen zijn, want de game barst van de potentie. Daarom baal ik dat Yamauchi met Kerst zijn GT5 niet in de winkels legt. Want wat was dat een knalharde oorlog geworden.

- + Dé asfaltracer van 2009!
- + Heerlijk realistisch.
- + Terugspoelen.
- − Schademodel wat mager.



JJ

FORZA MOTORSPORT 3
XBOX 360
MICROSOFT GAME STUDIOS
17 OKTOBER 2009

STEVEN KIJKT ER DOORHEEN

# DRAGON AGE: ORIGINS

**Dragon Age: Origins is inmiddels omgetoverd tot multiplatform titel en zal naast de PC ook de 360 en PS3 aandoen. Op de E3 werd een nieuw level getoond, en kreeg Steven eveneens de kans om op de 360 een dungeon te verkennen.**


Sommige bibliotheken hadden kosten noch moeite gespaard om 'de maand van het spannende boek' te promoten.

Ze hebben het er maar druk mee bij Bioware. Mass Effect 2 was een van de indrukwekkendste games op de beursvloer. Dat is een enorm project en moet over niet al te lange tijd worden opgevolgd door het slot van de trilogie.
Daarnaast zijn ze natuurlijk al geruime tijd druk in de weer met The Old Republic, hun monster MMORPG project. Daarover lieten ze al weten dat hun intrede in de MMO wereld meer werk kost dan al hun voorgaande titels bij elkaar.
En toch weten ze daar in Canada ook nog tijd te vinden om aan hun old school fantasy RPG te werken. Dragon Age: Origins is al vele malen de spirituele opvolger van de Baldur's Gate serie genoemd, maar de game is meer dan dat.

> "DE DIEPGANG EN GAMEPLAY SCHEPPEN HOGE VERWACHTINGEN."

## DIEPGANG

Dragon Age is niet voor mietjes. Sowieso werd tijdens de demo wederom duidelijk dat het leven in de wereld van Dragon Age niet over rozen gaat. Het bloed vloeit rijkelijk en verraad en gevaar liggen continu op de loer.
Maar ook de gameplay blijft imponeren door z'n diepgang. De E3 demo begon in een kamp, waar de held met meerdere teamgenoten kon kletsen. Jouw acties tot op dat moment bepalen hun houding naar jou, en in dit geval werd de seksuele spanning tussen jou en twee vrouwelijke metgezellen aan het licht gebracht. De dames in kwestie waren natuurlijk de standaard madonna (niet de popster) en de sloerie archetypen, en in dit geval werd voor de 'spannende' dame gekozen.



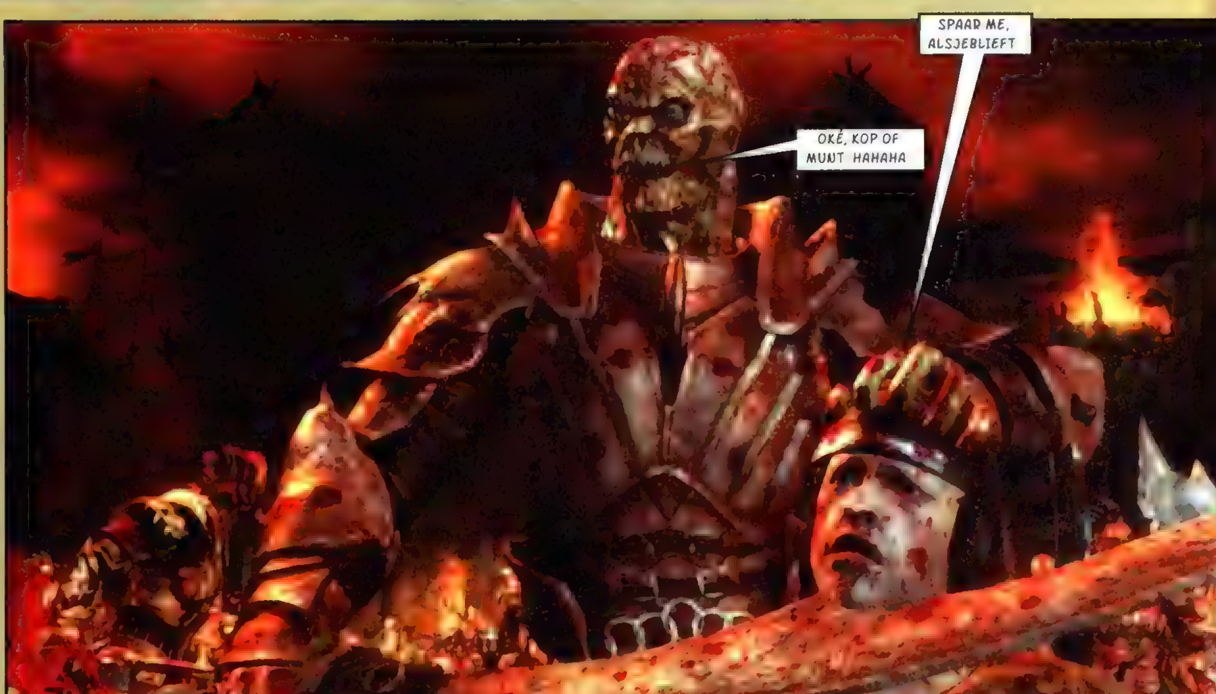

Om haar te verleiden was naast vele uren interactie ook een speciaal voorwerp nodig. Dit voorwerp werd verkregen via een heks. Tijdens de confrontatie met deze heks werden de vele strategieën die je ter beschikking staan nogmaals duidelijk.

## DRAAK

Je kunt ten allen tijde mensen verraden en je bij andere kampen aansluiten, of iedereen een loer draaien. Ditmaal gingen de held en zijn team de strijd aan met de heks, die prompt in een grote draak veranderde.
Met magische aanvallen, evenals geram met je zwaarden, werd het beest aangevallen. Een van jouw teamgenoten werd half opgegeten en wild in het rond gegooid, om vervolgens door jou genezen te worden. Na een heftig gevecht stortte de draak in elkaar.
Pffff...

### DRAKEN OP DE CONSOLES

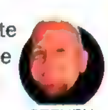
Na de demo kreeg ik nog de kans om de game met controller te ervaren. Nu zijn de graphics op de PC al niet altijd even hoogstaand, de console versie oogt echt een beetje mat.
Ook de besturing is redelijk wennen, omdat de vele opties van de PC-versie op een controller zijn geprompt. Door middel van gelaagde quick select menu's, moet je de skills van de held en zijn team inzetten.
Ik ben er nog niet van overtuigd dat dit erg lekker werkt.




### VERWACHTING

Grafisch wist Dragon Age mij niet te imponeren en ook de console-versie had het voor mij nog niet. Maar de diepgang en gameplay van het spel scheppen nog steeds hoge verwachtingen.

- ⊕ Bloederige fantasy setting met brute monsters.
- ⊕ De bekende BioWare diepgang maal tien.
- ⊖ Grafisch niet de sterkste BioWare titel, met name de console-versie oogt lafjes.


STEVEN

DRAGON AGE: ORIGINS
PS3 / XBOX 360 / PC
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
Q3 2009

# METROID: OTHER M

JURJEN LIKT HET SCHERM AF

**Jurjen's hoogtepunt tijdens de Nintendo-presentatie was de aankondiging van Metroid: Other M. Bedankt Nintendo, zo hebben we ze graag, die aankondigingen. Totaal onverwacht, en vergezeld van opwindend nieuws.**



Wat een hitte. De Samussen vallen dood van het dak.

Laten we beginnen met dat opwindende nieuws. De game wordt niet gewoon gemaakt door Retro of Nintendo, maar door een gelegenheidsteam dat is opgebouwd uit twee (of eigenlijk drie) reeds lang bestaande teams.
Dit gelegenheidsteam heet Project M en bestaat uit vier mensen van Nintendo (2D-Metroid-meester Sakamoto en nog drie snuiters) en het complete Team Ninja van Tecmo, ondersteund door wat lui van D-Rockets (dragen bij aan de vormgeving).
Het opwindende aan dit nieuws is vooral dat Team Ninja bij de ontwikkeling is betrokken. Want ook al heeft dit team door het vertrek van oprichter Itagaki en een paar van zijn vrienden een behoorlijke klap gekregen, ook de overgebleven mensen hebben natuurlijk de nodige ervaring met het betoverend fraai in beeld brengen van flitsende en stijlvolle adult-actie. Ervaring waar het bij Nintendo zelf nogal aan ontbreekt. Dus is de keuze voor een samenwerking met Team Ninja zo gek nog niet.
De eerste beelden zien er meteen al on-Nintendoiaans gestileerd uit, met veel verhalende filmpjes en sierlijk bewegende, tikje Final Fantasy-achtige, personages.

## VEEL KENMERKENDE 2D-GAMEPLAY

En terwijl we op Team Ninja kunnen vertrouwen voor een presentatie om het scherm bij af te likken, garandeert Nintendo's Sakamoto dat het met de gameplay ook wel goed komt. Deze meneer speelde namelijk een sturende rol in alle 2D-Metroids, van het allereerste deel tot de deeltjes Fusion en Zero Mission.
Voor de gameplay in Other M wordt rijkelijk uit deze ervaring geput, wat alleen al blijkt uit het feit dat de game veel kenmerkende 2D-gameplay zal bevatten. Let wel, dit alles in driedimensionale omgevingen, waarin ook met een druk op de knop kan worden overgeschakeld naar een eerste-persoons perspectief. Bijvoorbeeld om een eindbaas wat preciezer onder vuur te nemen, of om met behulp van een van Samus speciale pantser-upgrades een in de omgeving geïntegreerde puzzel op te lossen.

## ULTIEME ACTION ADVENTURE GAME

De terugkeer naar meer traditionele, semi-2D-gameplay is goed nieuws voor iedereen die in de Metroid Prime-trilogie (die door het Amerikaanse Retro voor Cube en Wii werd gemaakt) wel wat van die typische Metroid-sfeer miste.
Ook het verhaal lijkt trouwens heerlijk voer voor old school Metroid-fans te worden. Het zal spelen in de tijdsspanne tussen Super Metroid (SNES) en Fusion (GBA), en belooft heel veel nieuws over Samus, de mysterieuze Adam Malkovic en Mother Brain te gaan vertellen.
Ik sprak hier tijdens de E3 nog even over met een Sakamoto die blaakte van zelfvertrouwen, en hij vertelde me dat het hun bedoeling was om van Samus "hét favoriete vrouwelijke personage te maken in de wereld van de videogames", en dat Other M "de ultieme action adventure game moet worden".
In 2010 gaan we ontdekken in hoeverre de mannen van Project M hun schijnbaar onhaalbare doelstellingen hebben gehaald.

### MEER VAN DIT, NINTENDO

Het vooruitzicht op Other M is meer dan welkom. Lange tijd was er voor hardcore Nintendo mensen namelijk nauwelijks nog een grote titel om naar uit te kijken (los van het vage vooruitzicht dat er uiteindelijk altijd wel weer een nieuwe Zelda of Mario zal verschijnen).
Het getuigt in elk geval van (wat) goede wil bij Nintendo, dat er ook nog geïnvesteerd wordt in games zonder Mario of Mii-personages.



"HEERLIJK VOER VOOR OLD SCHOOL METROID-FANS."



Schiet me ineens te binnen dat ik nog zo'n OV-chipkaart moet bestellen. Metro id, hè.




Heel soms merk je dat Samus een vrouw is.

### VERWACHTING

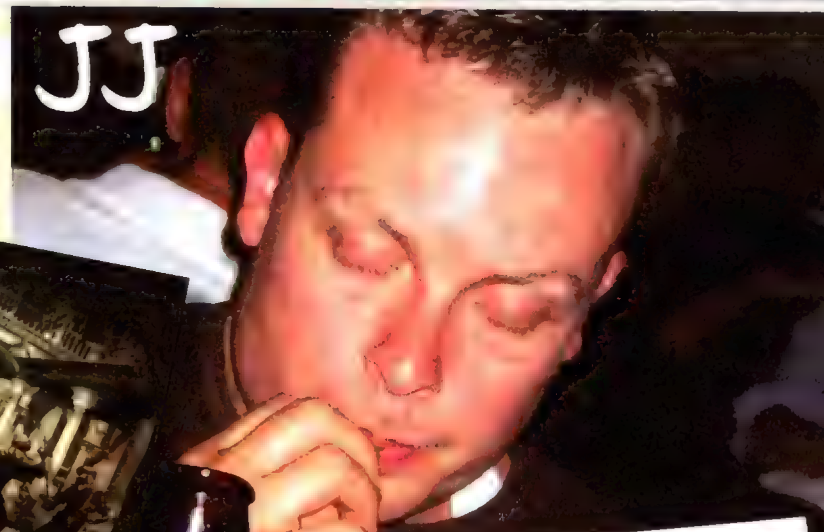
Weet je, ik geloof die Sakamoto wel. Dit moet wel iets heel bijzonders worden, in ieder geval voor de fans van de serie. Metroid is terug!

- ⊕ Veelbelovende joint venture van Nintendo en Team Ninja.
- ⊕ Eerste beelden zijn om het scherm bij af te likken.
- ⊕ Voorziet rijkelijk in het old school Metroid-gevoel.
- ⊖ Fimpjes neigen misschien ietsje te veel richting Final Fantasy.

JURJEN

METROID: OTHER M
Wii
NINTENDO / TEAM NINJA
2010

# DE E3 VOLGENS JJ

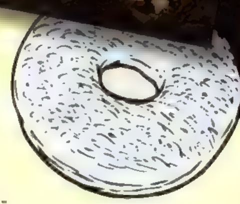


## GAME VAN DE SHOW
Ik heb lang getwijfeld tussen Forza 3, DiRT2 en Assassin's Creed II, maar ga uiteindelijk voor de laatste. En dat is best grappig aangezien ik deel 1 halverwege heb weggeflikkerd omdat het me te herhalend werd. Maar AC II zag er zo mooi uit, ik ben een absolute sucker voor het Venetië van de Renaissance en men beloofde meer actie in het spel te stoppen, zodat ik deze persoonlijke award als de award van de hoop bestempel.



## *NOG 4 ANDERE TOPPERS*
Forza 3
Modern Warfare 2
Mafia II
DiRT2









## MISSER VAN DE SHOW
Al die bewegingsshit. Sony en Microsoft zijn nu ook door het virus aangetast. Commercieel gezien begrijp ik het en ik gun mijn moeder en mijn nichtjes de fun van het gamen, maar de helft van alle persconferenties ging over die meuk, terwijl 99% hardcore gamejournalist is daaro. Althans ik heb niemand van de Libelle, Linda en Hitweek gezien...

## *NOG TWEE ANDERE MISSERS*
1: De pre-E3 Ubisoft persconferentie.
Zzzzzzzzzzzzzzzzz, hé James Cameron en Avatar, huh wat? Hij laat niks zien maar gaat 20 minuten lullen, zzzzzzzzzzzzzzzz, hé games, wat? Laura's Plassie, oh man... Zzzzzzzzzzz, wat zeg je Jan, Assassin's Creed II? wow, ik ben er klaar voor, oh neeeee, ze laten niks zien, zzzzzzzzzzzzzzzzz.
2: Gran Turismo 5.
Die Yamauchi vertelt me doodleuk dat de game af is maar feitelijk nooit af is. Hoe cryptisch kan die shit zijn? Gran Turismo 5 is de enige hardware seller die Sony heeft op dit moment. Tienduizenden mannen willen alleen die game hebben en dan stellen ze hem uit. Laf! Ik had ze de strijd aan willen zien gaan met Forza 3. Microsoft dist Sony aan alle kanten door te roepen dat zij de beste, de mooiste, de meest realistische en meest uitgebreide carsim hebben! Waar zijn de tijden dat Sony dan gewoon klabats een mokerslag uitdeelde?

## MEEST TEGENVALLENDE LINE-UP
Atari was er niet en daar was duidelijk een reden voor. Ik begrijp dat bedrijf even niet meer...

## VOOR MIJ WAS DEZE E3 HET JAAR VAN...
Helaas de E3 van de randapparatuur. Zwiepcontrollers, fitnessmeters, een gassie dat tegen je kan lullen vanaf het scherm en overal die fucking gitaren en microfoons. Daarvoor ben ik dit vak niet in gegaan...
Ik kan ook niet zeggen dat de E3 terug is van weggeweest. Qua schaal kwam het in de buurt van de oude jaren, maar de echte vibe van vroeger is foetsie. Gaming was toen speciaal, iets wat niemand begreep en de E3 was dan eindelijk een plek waar je met gelijkgestemden kon vieren hoe vet deze vorm van entertainment was. Inmiddels speelt iedereen games en wordt er dus steeds meer rekening gehouden met de publieke opinie. Geen al te blote dames meer, de feesten zijn ingetogen, veel mainstream gewauwel, geen publisher die echt iets geks doet (remember G.O.D. Games ooit, met pornosterren en dwergen). Het is allemaal wat tam, gewoon, normaal. En normaal is mij niet gek genoeg!

## VERRASSING VAN DE SHOW
Dat is dat ik zes dagen zonder eten en slapen kan. Scheelt toch aardig in de huishoudportemonnee.



## LEKKERSTE BOOTHBABE
Welke boothbabe?

## BESTE PARTY / RECEPTIE
Welke party?

## WAT HEB JE GEKOCHT?
Medicijnen.

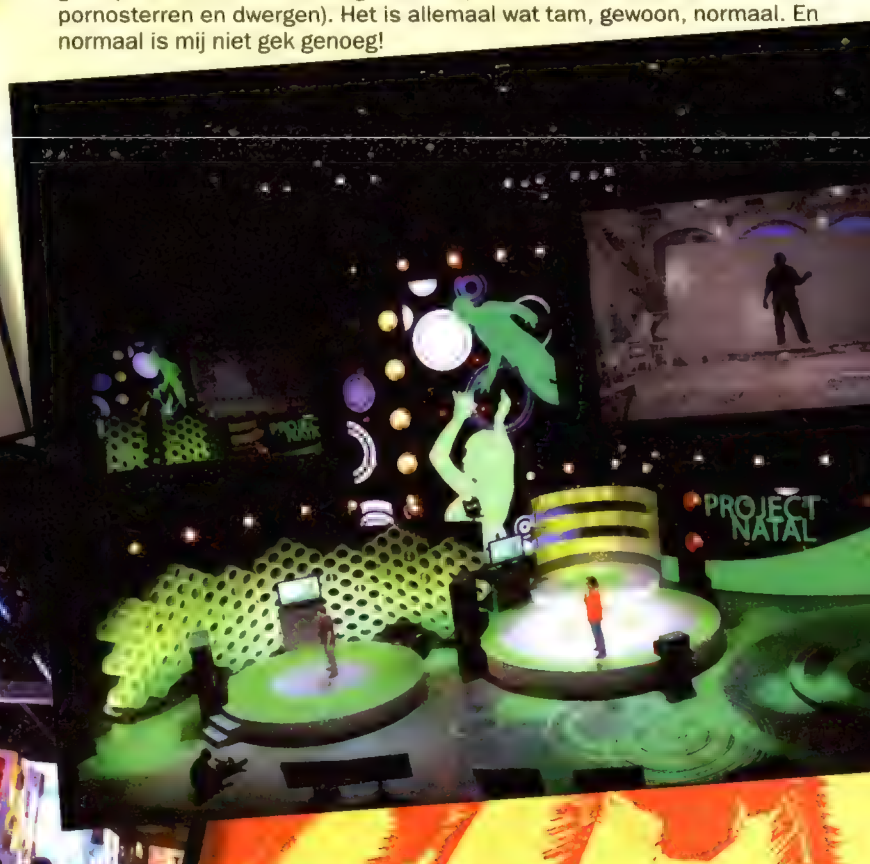
## LEUKSTE E3 GOODIES
Negen kilo spieren kwijt

## BESTE STAND
Sony, zoals bijna elk jaar. Gelikt als een Ferrari, gewillig als een pornoster en chill als de beste zitzak.

## STERKSTE LINE-UP
Activision, omdat zij de game uitbrengen die er toe doet deze winter: Modern Warfare 2.







# DARKSIDERS: WRATH OF WAR

JURJEN BELEEFT DE DAG DES OORDEELS

**Omdat de Darksiders-stand zich zo ongeveer bij de ingang van de Nintendo-booth bevond, was Jurjen de game al tientallen keren gepasseerd zonder 'm meer dan een lichtelijk geïnteresseerde blik te gunnen. Op de derde E3-dag kwam het toch nog van spelen, en toen werd een nieuwe liefde geboren.**

Ik kreeg een kleedje! Toen ik Darksiders had gespeeld kreeg ik een kleedje! Geen idee wat ik ermee moet doen, maar ik ben er toch erg mee in mijn nopjes.
Op het kleedje staat een landkaart met negen gebieden, elk voorzien van een bepaalde kleur en een spannende naam. Twilight Cathedral (bloedrood), Drowned Pass (kotsgroen) en The Ashlands (pisgeel) bijvoorbeeld.
Van het onderste gebied heb ik in de demo al een stukje mogen snoepen. Dit gebied heet The Crossroads, en is op het kleedje bruin gekleurd. Bruin als, eh, zand?

## GEKKE NAAM

Wat deed ik daar in The Crossroads? Ik wandelde over een post-apocalyptische aarde om elke demon op mijn pad in bloedrode stukken te hakken en te schieten. Hiervoor gebruikte ik mijn zwaard en geweren, maar ook wel eens een auto of uit de grond gerukte lantaarnpaal.
De actie voelde bruut en goed, een beetje zoals in God of War. Oké, een tikje minder bruut en goed misschien, maar toch: bruut en goed genoeg.
De naam van het personage waar ik mee slachtte was War. Dat lijkt een beetje een gekke naam, maar ben je eenmaal bekend met het achtergrondverhaal dan begrijp je precies waarom die gast zo heet.

## TOFFE GASTEN

Het meest interessante deel van de bijbel is wat mij betreft Openbaringen. Hierin wordt namelijk verhaald over het einde van de aarde en de mensheid, met daarin een prominente rol voor een clubje toffe gasten die de vier ruiters van de Apocalyps worden genoemd.
Volgens Openbaringen draagt de tweede ruiter een zwaard, en is zijn naam Oorlog. Juistem, dit is het personage dat je in Darksiders bestuurt.
War heeft blijkbaar bonje gekregen met zijn collega-ruiters, en ook nog eens God en Satan tegen zich in het harnas gejaagd. Resultaat: hij krijgt zowel legers engelen als demonen op z'n dak.

> "EEN MIX VAN ZELDA EN GOD OF WAR."

Om deze te verslaan kan War een groeiend arsenaal aan wapens gebruiken. Denk aan zwaarden, guns en reusachtige ninjasterren, maar je kunt ook een soort hookshot in handen krijgen om vijanden naar je toe, of jezelf over ravijnen, te trekken.

## ZELDA

Dat laatste klinkt als iets uit Zelda, en dat is niet het enige wat Darksiders met dat spel deelt.
Net als in Zelda zijn de verschillende gebieden namelijk verbonden om één grote spelwereld te vormen, waarin je nieuwe voorwerpen kunt gebruiken om nieuwe gebieden te bereiken.

### WIST JE DAT...

- Dit al de derde E3 was waarop de game werd gepresenteerd.
- De eerste van de vier ruiters van de Apocalyps door sommige mensen als Jezus wordt beschouwd, terwijl anderen ervan overtuigd zijn dat het juist de Antichrist is.
- Darksiders op Nieuwjaarsdag 2010 wordt uitgebracht.
- De game door de juggle-moves (tegenstander de lucht in zwiepen en vervolgens onder vuur nemen) ook wel wat heeft van Devil May Cry.
- Je niet alleen kunt rijden op een paard maar ook op andere (vliegende) beesten.



Die móet ergens verre familie in Veendam hebben wonen.

Ook je groeiende kracht en vermogens spelen een voorname rol, net als de vele puzzels en de mogelijkheid om te vechten vanaf de rug van je paard.

Denk aan een mix van Zelda en God of War, en je hebt een aardig beeld van deze game.
Terwijl ik dit tik, begrijp ik ineens ook waar dat kleedje voor is: om het kwijl uit mijn mondhoeken te vegen natuurlijk!









### VERWACHTING

Darksiders grossiert royaal in Zelda-elementen, maar dan gecombineerd met de filmische vormgeving, de bloederige toestanden en het brute vechtgevoel van een God of War. Meer hoef je niet te weten, toch?

- ⊕ Zelda-achtige spelstructuur.
- ⊕ God of War-achtige actie met grote gore toestanden.
- ⊕ Demonen, engelen, zwaarden, geweren, paarden, het houdt niet op.
- ⊖ Levelontwerpen zijn hier en daar wat simpel.
- ⊖ De filmische vormgeving is niet zo überbruut als die van God of War III of Uncharted 2.



JURJEN

DARKSIDERS: WRATH OF WAR
XBOX 360 / PS3
VIGIL GAMES / THQ
1 JANUARI 2010

JAN WORDT (WEER) GEK

# ASSASSIN'S CREED II

**Het originele Assassin's Creed hield de gemoederen in het PU kamp destijds flink bezig. Het tweede deel wordt dan ook extra kritisch bekeken, zelfs door onze AC-fanboy Jan.**

Nog steeds wordt mijn 99 score voor Assassin's Creed hier op de redactie regelmatig met een flinke scheut cynisme aangehaald. Ik blijf echter onveranderlijk achter mijn cijfer staan. Ik vind en vond de game een mijlpaal in het genre.
Tegelijkertijd heb ik begrip voor alle gamers die met me in discussie zijn gegaan en snap ik de kritiek. Kritiek die vooral betrekking had op de missies die zeer repetitief waren. Ikzelf kon echter nooit genoeg krijgen van de wereld van Assassin's Creed. Ik vond zelfs het verzamelen van al die stomme vlaggetjes leuk!

"ON-FUKKING-WAAR-SCHIJNLIJK PRACHTIG GEDAAN."

## GRAFISCH SPEKTAKEL

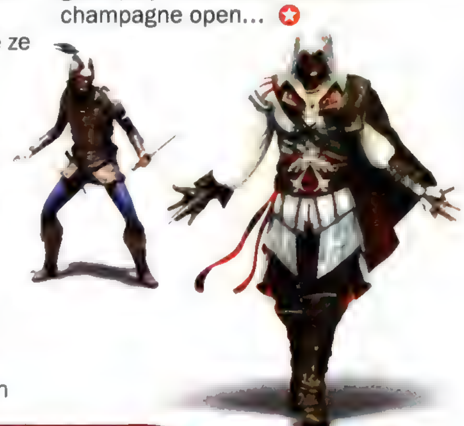
In 1486, het jaar waarin AC II zich afspeelt, zijn de te verzamelen vlaggetjes verdwenen. Deze keer mag je als Ezio Auditore tijdens de Renaissance je dodelijke skills in stijl laten gelden. Je begeeft je in de oogstrelende steden Florence en Venetië, evenals in het gebied tussen die steden in.
Als je dacht dat de steden in het originele AC mooi waren, wacht maar tot je dit ziet. On-fukking-waarschijnlijk prachtig gedaan. De kledij, de wapens, de bonte kleuren van de steden, de historische gebouwen... het is één groot visueel spektakel.

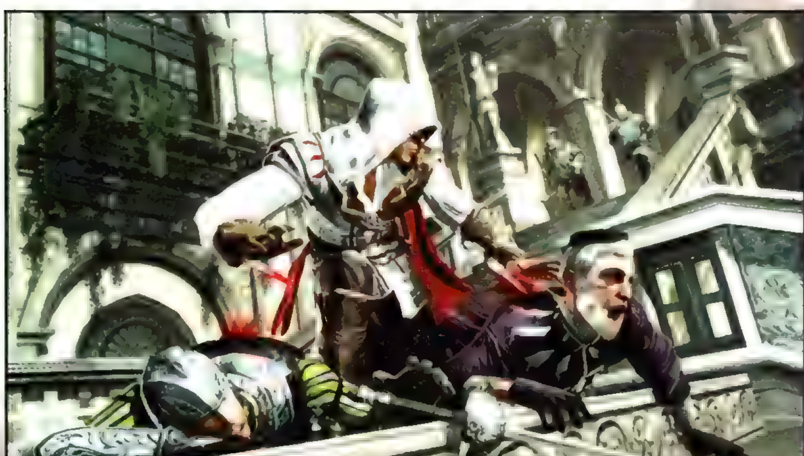
## BELONING & PROGRESSIE

Dat Ubisoft Montreal goed is met graphics, wisten we al, maar hoe zit het met de gameplay?
Om te beginnen heb je veel meer vrijheid. Weg zijn de eindeloze zakkenrol en afluistermissies. In totaal zijn er nu zestien verschillende typen missies en bepaalde missies kunnen halverwege overgaan in een andere missie. Je kunt bijvoorbeeld beginnen met het relatief makkelijk escorteren van iemand, terwijl je uiteindelijk, zo blijkt later, een hoge pief moet omleggen.

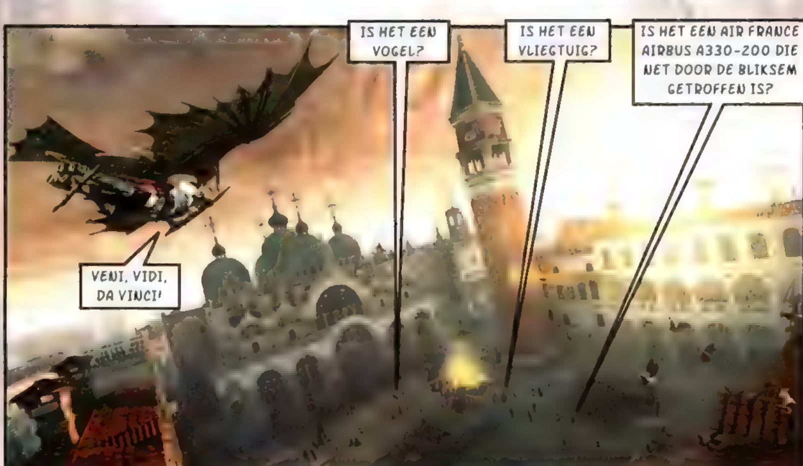



Belangrijk hierbij is het zogenaamde notority systeem. Hoe meer bad ass je bent, hoe groter je reputatie. Dit 'triggert' bepaalde zijmissies waarbij je zelf kunt beslissen of je ze uitvoert of niet.
Om te voorkomen dat je notority te hoog wordt en de guards massaal naar je op zoek gaan, kun je getuigen vermoorden die jou een kill hebben zien maken of wanted posters in de stad vernietigen.
Uiteindelijk kun je je een eigen speelstijl aanmeten waarvoor je beloond wordt. Dit vertaalt zich in de progressie van Ezio. Zo kun je verschillende wapens en uitrustingen kopen en zelfs mensen inhuren om voor je te laten vechten of dames van plezier die bepaalde guards voor je afleiden.





Deel 1 was op een gegeven moment zo populair dat er in menig snackbar in plaats van een patatje oorlog, Assassin's friet werd besteld.




### IN GESPREK MET: JADE RAYMOND

Op de E3 heb ik voor The Daily Gamer een exclusief interview met executive producer Jade Raymond gehad. Check daarvoor de bijlage bij deze PU!

## LEONARDO DA VINCI

Leonardo Da Vinci speelt een belangrijke rol, aangezien hij uitvindingen maakt voor Ezio. Zo is Leonardo's beroemde vliegmachine van de partij; alleen kon men mij nog niet duidelijk maken of het gebruik hiervan verplicht is aan het begin van een missie (quasi scripted dus) of dat je je ook gewoon al klimmend en klauterend naar je doel mag begeven.
En ja, Ezio kan nu inderdaad zwemmen; een van zijn vele nieuwe moves, naast bijvoorbeeld de supercoole Dual Hidden Blade kill. Natuurlijk kun je ook een pistool in je mouw verstoppen en nagenoeg iedere wapen - van bijl tot lans, hellebaard en speer - oppakken om mee te knokken.
Het lijkt er vooral op dat je in dit tweede deel veelzijdiger, harder, sluwer en verrassender opereert, en als dat zich over de hele linie tevens vertaalt naar gevarieerdere gameplay, dan kan eind 2009 de champagne open...

### VERWACHTING

De getoonde vernieuwingen alsook de beloften op papier stemmen zeer hoopvol. Toch hou ik mijn enthousiasme krampachtig binnen totdat ik de game uitgebreid verder heb mogen spelen.

- + Florence en Venetië... zwijmel, zucht.
- + Dual hidden blades, need I say more?
- + Meer vrijheid, bepaal je eigen speelstijl.
- + Absurd fraaie beelden.
- − Geen repetitieve zijmissies... ... is ons beloofd.
- − Hoe 'on rails' is Leonardo's vliegmachine?

JAN

MAARTEN ZIET IETS HEEL ANDERS

# BORDERLANDS



**Twee jaar geleden stond Wouter gillend als een klein meisje met z'n tong uit z'n bek een vreugdedansje te doen. Dat was vlak nadat hij de eerste beelden van een game met wel meer dan een miljoen verschillende wapens had gezien! We zijn nu twee jaar verder en Maarten ziet die game nu eindelijk ook, maar dan anders...**



Mmmm, daar zou ik best wel een sloggi mee willen drinken.

Een game met meer dan één miljoen wapens! Dat is zo'n beetje het enige dat ik wist van Borderlands. Oh ja, en het zou een shooter met RPG elementen moeten zijn. Gearbox was echter zelf niet helemaal tevreden met de stijl van de game en daarom hebben ze de hele handel opnieuw bekeken en zo'n beetje alles omgegooid. Vergeet de Borderlands die in je gedachten is blijven hangen, en laten we gewoon bij het (nieuwe) begin beginnen.

## CELL-SHADED RPG

De oorspronkelijke stijl van Borderlands werd te grauw/te donker bevonden, en dat is de reden dat we plotsklaps te maken hebben met cell-shaded graphics!

> "ZE HEBBEN ZO'N BEETJE ALLES OMGEGOOID."

Het verandert de hele stijl van de game. Niet alleen hebben de duistere screenshots plaatsgemaakt voor kleurrijke cell-shaded plaatjes, er is ook een flinke dosis humor in het spel gepropt. De dialogen die de personages hebben zijn al grappig, maar de situaties waarin je terecht komen kun je al helemaal niet serieus nemen.

Het verhaal en de setting zijn overigens wel gelijk gebleven. Op de planeet Pandorra ga je met je buddies in een open wereld op zoek naar een vault.
Maar voordat je daar bent aanbeland, doe je missies zoals je het gewend bent in een RPG. Precies, RPG!

## HALO GEMIXT MET WOW

Gearbox noemt Borderlands Halo gemixt met World of Warcraft. Beide games schoppen kont, dus dat zou op papier te cool moeten zijn. En volgens mij blijft het niet bij het papier. De opdrachten die je krijgt hebben belachelijk veel overeenkomsten met het systeem dat je ook in veel RPG's ziet, zoals bijvoorbeeld het tracking systeem. Ook het hele ontdekken van de wereld voelt direct vertrouwd aan. Vind je een half afgefikt dorpje, dan ga je kijken of er nog wat phat lewt (bruikbare spullen) te scoren valt.
Maar er zitten nog veel meer overeenkomsten in. Wat dacht je van verschillende rollen die de characters op zich kunnen nemen? Dat is cool aangezien deze game het best tot z'n recht komt als je 'm speelt met een paar vrienden van je, online. Je kunt elkaar ten allen tijde vergezellen en samen op jacht gaan.







## SHAUN OF THE DEAD

Als je het gevoel van de game met een film zou moeten vergelijken, dan lijkt het meer op Shaun of the Dead dan op Total Recall, tenminste... dat vertelde iemand van Gearbox aan mij. Hij wilde daarmee nog maar eens benadrukken dat je de game niet te serieus moet nemen. Natuurlijk zit de actie erin. Lekker schieten, de wereld ontdekken, rondrijden in een voertuig, vette equipment vergaren, samen bad asses (dit zijn een soort elite tegenstanders) koud maken... maar het gaat toch vooral om de fun. En ik denk dat dit laatste wel gaat lukken gezien de nieuwe grafische stijl en de dosis humor die erbij geramd is.
En ja, er zitten nog steeds meer dan één miljoen wapens in. Ze zijn inmiddels de tel kwijt geraakt, want je kunt eindeloos combineren.





## TALENT TREES

Ik heb vier verschillende personages gezien. Brick is bijvoorbeeld een brede gast wiens taak het is om klappen te vangen. Er is ook een gast die van afstand schade toebrengt. En nu komt het mooie: deze rakkers hebben ook talent trees om je verdiende punten te verdelen over bepaalde eigenschappen.
Zo heeft Brick de mogelijkheid om een aggro vaardigheid te unlocken waarmee je dus echt kan tanken. En Roland heeft een build waarmee zijn kogels hemzelf en z'n groepsleden healing ontvangen. Hoe vet is dat? Op deze manier ga je elkaar dus echt aanvullen als je samen speelt.



## VERWACHTING

Alles wijst erop dat Borderlands helemaal mijn game wordt. En naar alle waarschijnlijkheid zal een groot deel van de mensheid het straks met me eens zijn.

- + Grafische stijl om van te smullen,
- + Cell-shaded is niet kiddy!
- + Halo in the mix met WoW, wat wil je nog meer?
- + Co-op is de shit!
- − Ik heb 't nog niet gespeeld...

MAARTEN

BORDERLANDS
GEARBOX / 2K GAMES
PS3 / X360 / PC
VERWACHT: Q4 2009

# BRINK

**Schoenmaker blijf bij je leest. En dat is precies wat ontwikkelaar Splash Damage doet. Na multiplayer shooters als Wolfenstein: Enemy Territory, de multiplayer content van Doom 3, en Quake Wars te hebben afgeleverd, komt de Britse studio volgend jaar met Brink. Steven kreeg alvast een voorproefje.**

STEVEN IS AANGENAAM VERRAST

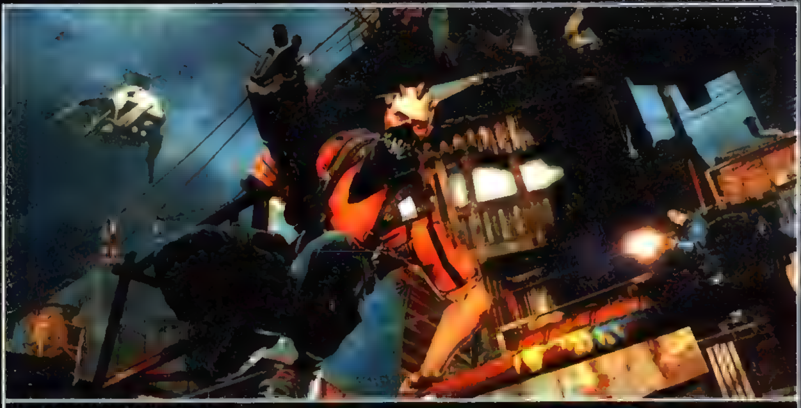


Securitycheck... E3... Dan moet ik ineens weer denken aan die keer dat ik werd gearresteerd op LA Airport vanwege het importeren van een banaan.

Het ontdekken van alle toppers op de E3 is altijd een dynamisch gebeuren. Iedere avond is er wel een feestje van een uitgever of ontwikkelaar en heb je de gelegenheid te ouwehoeren met je collega's uit de industrie. Er worden veel tips uitgewisseld over onverwacht indrukwekkende titels, die ergens achter gesloten deuren worden gepresenteerd.
Gelukkig had ik van te voren al een afspraak gemaakt bij Bethesda die, zo gingen de geruchten, tussen hun nieuwe games een mogelijke 'sleeper hit' hadden zitten.
Zo werd ik de laatste dag een donkere ruimte ingeloodst, waar ik door een overenthousiaste Bethesda producer werd begroet. Ik nam plaats en kreeg vervolgens een presentatie voorgeschoteld die niets minder dan indrukwekkend was.

## GRIMMIG

Brink speelt enkele tientallen jaren in de toekomst en de setting is een drijvende stad genaamd The Ark, die ooit diende als toevluchtsoord voor het veranderende klimaat.
De sfeer in deze van de buitenwereld afgesloten stad is echter grimmig geworden, en er zijn twee facties tegenover elkaar komen te staan. Beide facties, Security en Resistance, denken het gelijk aan hun zijde te hebben, en ook voor jou is het kiezen van een kant niet noodzakelijkerwijs een keus tussen goed en kwaad.
De graphics zijn cutting-edge, maar door de overdreven proporties van de lichamen en gezichten van de personages oogt de game evengoed cartoony.



Ik gok dat ie Spike heet...

En ondanks dat alles zich op The Ark lijkt af te spelen, is er toch veel afwisseling wat betreft de omgevingen.

## VUURGEVECHTEN

Niet alleen zal Brink een ijzersterke online shooter moeten worden, er is ook een stevige singleplayer mode aanwezig. De opzet van beide modes vertoont wel de nodige overeenkomsten maar het draait uiteindelijk allemaal om de vuurgevechten tussen de twee facties, en de verschillende missies die je kunt uitvoeren.
Je kunt zelf een missie kiezen en met behulp van een kompas je weg vinden. Er zijn verschillende klassen waarmee je kunt spelen en als je voor een bepaalde missie een bepaalde klasse nodig hebt, kun je gebruik maken van de vele stations in de levels, waar je van klasse kunt veranderen en jouw wapens kunt kiezen.
Iedere missie beloont jou met XP die je aan nieuwe uitrusting kunt spenderen, waarvan je zowel off- als online gebruik kunt maken.

## SMART

De grote trekpleister van Brink is het SMART systeem, dat voor Smooth Movement Across Random Terrain staat. Met één druk op de knop kun je met behulp van SMART voor een shooter ongekende moves uitvoeren. Op ieder voorwerp heeft SMART een andere uitwerking. Kijk je naar de onderkant van een tafel en druk je op de knop dan maak je een sliding, kijk je naar de bovenkant dan spring je er overheen.
Dit gaat echter nog veel verder en je kunt veel acrobatische moves uitvoeren, naar gelang jouw gewicht en lengte, die je niet in een animatie vastzetten.
Je kunt door de SMART knop los te laten namelijk de move die je uitvoert altijd onderbreken. Uiteraard kun je ook alle standaard shooter moves gebruiken, maar de dynamiek die het SMART systeem met zich meebrengt, brengt heel wat extra leven in de brouwerij.
Het totaalplaatje moet nog vorm krijgen, maar wat ik tijdens de presentatie te zien kreeg, doet mij geloven dat Brink zowel off- als online een topshooter gaat worden.



De man van Kim Pleisters.





"NIETS MINDER DAN INDRUKWEKKEND."

### CUSTOM CHARACTER

Er is geen vaste hoofdpersoon in Brink. Je kunt zelf een mannelijke(!) held creëren en deze naar hartenlust aanpassen. Lengte en gewicht zijn ook nog eens van invloed op zijn mogelijkheden tot interactie met de omgeving. Hoedjes, littekens, tattoos, en bepantsering dienen vooral om je tegenstanders te imponeren.

### VERWACHTING

De gameplay is snel en vernieuwend, en alles ziet er geweldig uit.

- SMART levert ongekende dynamiek op voor een shooter.
- Het verhaal dat zich tijdens de presentatie ontvouwde was intrigerend.
- Het creëren en uitbouwen van jouw eigen personage.

STEVEN

BRINK
PS3 / XBOX 360 / PC
SPLASH DAMAGE / BETHESDA
Q2 2010




BINNENKORT OOK BIJ JOU IN DE BUURT. **DEN HAAG** Frederik Hendriklaan 141, opening 18 juli | **AMSTERDAM** Kalverstraat 2-4 (shop in Fame), opening 18 juli | **ZOETERMEER** Winkelcentrum Stadshart, opening 25 juli | **UTRECHT** Hoog Catharijne 57, opening 1 augustus | **TILBURG** Heuvelstraat 76a, opening 8 augustus | **ZEIST** Slotlaan 172, opening 15 augustus | **DELFT** Oude Langedijk, opening 22 augustus | **BREDA** Ridderstraat 25, opening 29 augustus | **NIJMEGEM** Zwaneveld 90, opening 5 september | **ALKMAAR** Langestraat 83, opening 12 september | **WEERT** Langestraat 6, opening 19 september | **LEIDSCHENDAM** Liguster 35, opening 26 september | **GOES** Klokstraat 17, opening 3 oktober | **GRONINGEN** Herestraat 78, opening 10 oktober | **ARNHEM** Jansstraat 9-11, opening 17 oktober

**Nu al meer dan 55 Game Mania gamestores: *www.gamemania.eu***

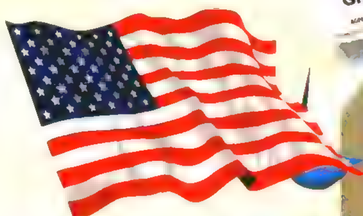
PLAYSTATION 3 | PlayStation 2 | PSP | XBOX 360 | Wii | NINTENDO DS | Games for Windows | vtech

# DE E3 VOLGENS JAN




## GAME VAN DE SHOW

De manier waarop Sam Fisher in Splinter Cell: Conviction keihard zijn comeback maakt had niemand aan zien komen. Sam ontpopte zich als een opgefokte Jason Bourne terwijl ook de stealth en sneaky gameplay van vroeger weer in volle glorie aanwezig is.
Diverse stealth kills kwamen zo belachelijk cool in beeld, dat de nieuwe Splinter Cell voor velen de beste game was tijdens de Xbox 360 presentatie en overall mijn game van de show.



### *NOG VIER ANDERE TOPPERS*

Mass Effect 2
Uncharted 2: Among Thieves
Mafia II
Assassin's Creed II

## MISSER VAN DE SHOW

Als je ergens niks zinnigs over te melden hebt, laat het dan ook niet zien. Ik heb het over de Wii Vitality Sensor. De enige info was dat het apparaatje leest hoe gespannen je bent en dat 't je hart- en polsslag meet. Handig voor in het ziekenhuis, maar wat heeft dat in hemelsnaam met gamen te maken?

### *NOG TWEE ANDERE MISSERS*

1: De officiële pre-E3 Ubisoft persconferentie.
Die was namelijk 2000 langdradig en onbevredigend: een half uur ouwehoeren over een game zonder beelden! Bij vlagen onverstaanbaar: mompelende stand-up comedian en 'Allo, Allo' sprekende Yves Guillemot. En dan: afsluiten met je belangrijkste game, Assassin's Creed II, en dan alleen een CGI trailer laten zien. Dan heb je het dus echt niet begrepen.
2: Het lekken van de PSP GO info al voor de E3.
Sony kan hier nu wel lacherig over doen maar het nieuws lag dus al ver voor de E3 op straat. Daardoor ging veel momentum verloren. Hij ziet er overigens wel fantastisch uit en speelt heerlijk, maar toch.

## VERRASSING VAN DE SHOW

Homefront. Deze smaakvolle first-person shooter kwam uit het niets en liet iedere journalist in katzwijm achter.

## LEKKERSTE BOOTHBABE

Dat was natuurlijk Jade Raymond met wie ik een exclusief interview had. Het was erg gezellig in de interviewroom.





## BESTE PARTY/ RECEPTIE

De DJ Hero / Guitar Hero 5 party met optredens van Jay-Z en Eminem. Activision had half beroemd Hollywood uitgenodigd, eten en drinken was overdadig en de muziek fantastisch!






## LEUKSTE E3 GOODIES

Afgezien van een paar (zowaar) mooie game T-shirts (Wet, Mass Effect 2, Splinter Cell: Conviction), ben ik erg blij met mijn Alan Wake faceplate.

## BESTE STAND

Sony. Op de beursvloer een gigantische, gelikte stand, boven voor de pers een super-de-luxe lounge waar je alle toppers kon spelen zonder te wachten. Top!

## STERKSTE LINE-UP

Ik heb bij EA de meeste games gezien die ik graag wil spelen. Bovendien was het aanbod zeer divers: Mass Effect 2, Dragon Age, FIFA 10, Need for Speed: SHIFT, Brütal Legend, Army of Two: The 40th Day, APB, The Beatles Rock Band, Saboteur, de Battlefield games...

## MEEST TEGENVALLENDE LINE-UP

Eidos. Niet vanwege de aanwezige games, Just Cause 2 en Batman zijn tof, maar vanwege de afwezigheid van games. Waar was Deux Ex? Waar was de nieuwe Thief? Waar was Hitman? Een gemiste kans!



## WAT HEB JE GEKOCHT?

Een paar schoenen voor mijzelf en een paar schoenen voor mijn zoontje Lucas. Jullie mogen zelf raden welk paar voor wie is.

## VOOR MIJ WAS DEZE E3 HET JAAR VAN...

De terugkeer naar de oude vorm én de E3 van de games. Zo uitbundig als vroeger was het zeker niet. Geen gigantische feesten, weinig boothbabes en weinig grote verrassingen maar tegelijkertijd waren er nauwelijks rijen voor de demopods, heb ik meer interviews met celebs dan ooit mogen doen en had iedere uitgever wel een paar hele, mooie games in petto.

# MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

**De Marvel superhelden zijn niet onbekend met arcadestijl co-op actie. X-Men Legends schotelde ons reeds dergelijke gameplay voor. En ook Marvel Ultimate Alliance, van ontwikkelaar Vicarious Visions, hanteerde een soortgelijke opzet. Steven bekeek of het vervolg er mee door kan.**

X-Men Legends en Marvel Ultimate Alliance mogen dan wel van verschillende ontwikkelaars afkomstig zijn, ik zie wel degelijk de nodige overeenkomsten tussen beide series.
De actie is snel en toegankelijk, de personages zijn voor mij als comic veteraan herkenbaar, en de co-op mode is geweldig.
Marvel Ultimate Alliance is een soort moderne Gauntlet, waar je de personages ook nog eens met behulp van experience punten van nieuwe skills kunt voorzien.
Mijn enige probleem met deze games is dat ze technisch niet zo indrukwekkend zijn en aanvoelen als veredelde Xbox Live Arcade of PSN games.

## AANGENAAM VERRAST

Ik was dan ook meer dan aangenaam verrast door Marvel Ultimate Alliance 2. De opzet is weliswaar niet veranderd maar de motor is flink opgevoerd.

De belangrijkste toevoegingen zijn de nieuwe physics en lighting engines. Je kijkt nog steeds van boven op het level en de personages neer, maar de game komt nu echt tot leven. Verwoesting van de omgeving zorgt nu voor realistisch vallende brokstukken, wat gezien de krachten van de superhelden van grote waarde is. De lighting engine doet ook wonderen want alles ziet er opvallend mooi uit.

## MIXEN

Het verhaal volgt twee partijen die lijnrecht tegenover elkaar komen te staan, waarbij de traditionele scheiding tussen helden en schurken niet meer van kracht is. Je kunt dus alle soorten personages met elkaar mixen.
Op het gebied van gameplay zijn de Fusion krachten de belangrijkste nieuwe ontwikkeling. Dit betekent dat twee personages hun krachten combineren met spectaculair resultaat. En omdat de krachten aanzienlijk verschillen tussen de ruim twintig aanwezige helden en schurken zijn er tal van combinaties mogelijk. Een goed voorbeeld is Songbird, die met haar stem Juggernaut omtovert tot sonische stekelige bal.
Toch blijft de gameplay van Marvel Ultimate Alliance 2 nog altijd overzichtelijk en toegankelijk, én bovenal erg vermakelijk.




## VERWACHTING

Nu de aankleding flink is opgepoetst, denk ik dat de game niet alleen interessant gaat zijn voor comic liefhebbers.

- + Veel personages met stoere krachten.
- + Fusion powers zijn stoer en motiveren het spelen met verschillende personages.
- + De graphics zijn niet meer langer het ondergeschoven kindje.
- − Zit er genoeg afwisseling in de omgevingen, die sowieso weinig bewegingsvrijheid kennen?


STEVEN

MARVEL ALLIANCE 2
XBOX 360 / PS3
VICARIOUS VISIONS / ACTIVISION
NNB



# GOD OF WAR III

**Door de afwezigheid van speelbare versies van Gran Turismo 5 en The Last Guardian was het makkelijk voor God of War III om op de Sony stand de show te stelen. Steven hernieuwde zijn kennismaking met de 'new and improved' Kratos.**

Omdat ik al uitgebreid kennis had gemaakt met Kratos was het verleidelijker om me deze E3 te vergapen aan de vele toptitels die ik daadwerkelijk voor het eerst zag, maar dat neemt niet weg dat God of War III zich zonder meer kan meten met de beste van deze titels.
En ik was overduidelijk niet als enige onder de indruk van Kratos' nieuwste game, want ondanks het gemak waarmee de meeste games gecheckt konden worden, stond er bij God of War III continu een stevige rij.

## MAGISCH

Ik kende het speelbare deel van de demo inmiddels wel, maar het feit dat het gewoon weer leuk was om te spelen, is het bewijs dat God of War III meer is dan alleen visuele pracht en praal.
De gameplay is verslavend en het uitvoeren van de combo's, die niet alleen duidelijker in beeld worden gebracht dankzij de HD graphics maar ook bruter dan ooit zijn, blijft zijn charme behouden.
Het was ook mooi om de reacties van de mensen om mij heen te zien, die voor het eerst kennismaakten met Kratos 2.0. Als je voor de eerste keer vijanden als stormram gebruikt en ze vervolgens tot pulp hamert tegen een muur is dat natuurlijk voor iedereen een magisch moment.

## GEZONDE MIX

Maar God of War III biedt meer dan een boze gast, mooie graphics, honderden liters bloed en overvloedig geweld. De gewelddadige aard van de game is weliswaar om van te smullen, en het losscheuren van een hoofd en het openrijten van een Centaur kenmerken de game natuurlijk wel; toch gaat achter de grofheid behoorlijk gevarieerde gameplay schuil.
Naast het uitvoeren van combo's met verschillende wapens en het beklimmen van vijanden, zorgen nieuwe skills en leuke adventure elementen voor een gezonde gameplay mix.



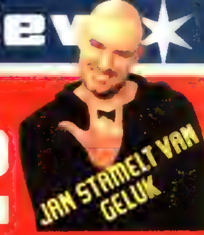

## VERWACHTING

Als ik zeg dat God of War III een van de belangrijkste games is voor de PS3 zal ik niemand verrassen. En dat we langer op de game moeten wachten dan ons in eerste instantie werd beloofd, neem ik voor lief zolang de kwaliteit gewaarborgd blijft.

- + Bruut, bruter, bruutst!
- + Grafisch een boegbeeld voor de PS3.
- + Kratos gebruikt niet alleen z'n spieren, maar moet ook af en toe zijn grijze massa laten werken.
- − Geen Kratos onder onze kerstboom.


STEVEN

GOD OF WAR III
PS3
SONY
MAART 2010




# MASS EFFECT 2

**Mass Effect betekende eind 2007 het zoveelste RPG-meesterwerk van de hand van BioWare en met Mass Effect 2 hebben de makers opnieuw goud in handen. Iedereen die op de E3 de behind closed doors-sessie van de game bijwoonde, kwam stamelend van geluk weer naar buiten. Zo ook onze Jan.**

De teaser trailer van Mass Effect 2 begin dit jaar, bracht de ME community in totale verwarring. Wat was er aan de hand? Was Commander Shepard nu dood of niet? Welke troefkaarten had BioWare nu weer in haar mouw verstopt?
Om maar meteen met de deur in huis te vallen: Shepard is niet dood. Tenminste, niet aan het begin van de tweede game.

## PERSONAGE MEENEMEN

Een van de mooie dingen die BioWare introduceert, is iets waar wij gamers al jaren op wachten: het importeren van je spelkarakter van de ene game naar de andere, nieuwe game.


(door: **Mr.Asa**)
**Die gast is zo snel dat de explosie er al is voor ie schiet.**


(door: **BobBackstabber**)
**Invisible Christmas tree.**


(door: **Kiwi**)
**Wow, het wordt bijna eng, die aliens lijken wel erg veel op Jan.**

Mass Effect was altijd al bedoeld als trilogie maar tot voor kort was het onduidelijk hoe je jouw personage over de drie delen al dan niet blijvend zou kunnen spelen. De kogel is nu door de kerk. Je neemt jouw spelpersonage (je savegame dus) uit ME mee naar ME 2 en al je keuzes, consequenties en onderlinge relationele verhoudingen uit het origineel werken door in de opvolger.
Daarnaast staat het verhaal uit ME 2 in grote lijnen op zichzelf dus de nieuwkomers kunnen gewoon instappen.

## ONDERBREKING

Wat mij opviel is dat de game een donkere, grimmigere toon heeft. Niet dat het in het origineel nu zo'n gezellige boel was, maar de sfeer en de toon van de conversaties tijdens de demonstratie waren volwassen en scherper dan ooit. Hetzelfde geldt voor de beelden. Mooi maar onheilspellend, denk Blade Runner.
Conversatie (en de daarbij horende morele keuzen) vormt opnieuw een van de pijlers van de game. Deze keer introduceert BioWare echter het zogenaamde 'dialogue interrupt system'. Dit houdt in dat je tijdens een gesprek kan ingrijpen of iemand kan onderbreken. Dit werd duidelijk toen Shepard een security guard bij z'n keel greep en vroeg om informatie. De guard werkte duidelijk niet mee en terwijl hij een ontwijkend antwoord gaf, greep de BioWare medewerker die de commander onder de knoppen had in, en smeet de guard door een raam tien verdiepingen naar beneden. 'When will we read him his rights?', merkte een van Shepard's sidekicks op, daarmee aangevend dat hij niet down was met de actie van zijn chief.

## HEADSHOTS

Het onderbreken van dialogen is een toffe feature, zeker voor de iets meer actiegeoriënteerde RPG speler. Die wordt sowieso op zijn wenken bediend. Er zijn negen nieuwe wapenklassen en het coversysteem, alsook de schietactie zijn aangescherpt. Zo kun je nu individuele orders meegeven aan je twee teamleden, en nog altijd is 't mogelijk te pauzeren en verschillende orders achter elkaar te 'plakken'. Schieten voelt sowieso meer als in een shooter aangezien je deze keer ook headshots maakt en doelgericht op armen en benen kunt richten.
Toch blijven de combinaties van powers en shooteractie het leukst. Lanceer een zwaartekracht pulse op een vijand en terwijl die hulpeloos door de lucht zweeft, schiet je je nieuwe wapen, de rocketlauncher, op je slachtoffer leeg.

> **"BIOWARE'S KROON BEGINT MET HET JAAR FELLER TE SCHITTEREN."**



## SHEPARD STERFT TOCH?

Shepard mag levend zijn in het begin van de game, je gekoesterde held kan weldegelijk dood gaan. BioWare wil hiermee benadrukken dat al jouw keuzes verstrekkende gevolgen hebben.
De crux is: alleen als Shepard sterft (doordat hij zich opoffert en daarmee zijn hele crew redt) zal je de game kunnen voortzetten. De vraag is alleen: zitten spelers wel op dit ultieme heroïsme te wachten?

## ACHTERGRONDVERHAAL

In ME 2 zijn de (buitenaardse) Reapers nog steeds alive & kicking en tegelijkertijd verdwijnen in rap tempo mensen op mysterieuze wijze.
Commander Shepard werkt samen met Cerberus, een geheime organisatie die de taak heeft de mensheid te redden. Jouw taak is het samenstellen van een eliteteam van de sterkste en gevaarlijkste individuen uit het universum.

## VERWACHTING

Mass Effect was een meesterwerk en ik verwacht niet anders dan dat Mass Effect 2 minimaal van dezelfde kwaliteit zal zijn, zoniet beter. BioWare is de koning van de Westerse RPG en diens kroon begint met het jaar feller te schitteren.

- + Donker, grimmig, volwassen.
- + Verbeterd combat en dialoogsysteem.
- + De game schotelt je ultieme keuzes voor.
- − Wil ik wel dat Shepard dood kan gaan?


JAN

MASS EFFECT 2
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
PC / XBOX 360
RELEASE: Q1 2010

PC / PS3 / XBOX 360

# MAFIA II

**Daar waar Jan het had over Assassin's Creed II en Jurjen over God of War III, kwam Maarten ijlend over Mafia II terug van de E3! Kan Maarten misschien zelf vertellen wat hier aan de hand is?**

Volgens mij heeft een game maar drie dingen nodig om succesvol te worden. Ten eerste moet de gameplay in orde zijn, maar nog belangrijker dan dat is het verhaal en de sfeer. En juist dat laatste zit in Mafia II helemaal gebeiteld.

## VITO EN JOE

Je staat in de schoenen van de zoon van een Italiaanse immigrant. Geld is er niet. Samen met je beste vriend (Joe) die je al van kleins af aan kent, ga je je voor de mafia bewijzen. Het verhaal zou je eigenlijk al moeten kennen aangezien Jan er drie PU's geleden een uitgebreide coverview over heeft geschreven.

## SPIEGELGLAD

De eerste beelden die ik te zien kreeg, waren wit! Heel Empire Bay ligt namelijk bedekt met een dik pak sneeuw. Er zit dus een seizoenen cyclus in de game!
Die sneeuw is niet alleen leuk voor het oog, maar het beïnvloedt ook je rijstijl. Zo slipte Vito een paar keer bijna vanwege dat spekgladde wegdek.
Ook de actie hakt er zo lekker in dat mijn ogen ervan uitpuilden. Ik vind die shit zo vet. Een shoot-out in zo'n oude drankenfabriek. Vaten alcohol die in de hens vliegen, stoere praat, coole kleding en onwijs dikke graphics: de sfeer druipt ervan af!
De actie in de fabriek werd afgesloten met een liquidatie, die prachtig in beeld werd gebracht en het bloed op je beeldscherm deed spatten. Helaas was er ook iemand van jouw bende geraakt (in z'n ballen!) en moest het mafia gezelschap als de wiedeweerga naar een ziekenhuis. Door de sneeuw, terwijl er een leger blauwhelmen achter ze aan zat, precies zoals je het in een mafia game verwacht.



In die tijd zag je soms hele auto's bedekt met een laag coke...

### VERWACHTING

Dit is de game waar ik nog het meest naar uitkijk. De sfeer, het verhaal en de gameplay lijken allemaal van een kwaliteit waar je je vingers bij aflebbert.

- \+ Maffia tijd, de vetste shit die er is!
- \+ Sfeervolle beelden, cool verhaal!
- \+ Het ziet er bruut uit, wat wil je nog meer?
- − Zit er eigenlijk co-op in deze game?

MAARTEN

MAFIA II
2K CZECH / 2K GAMES
PS3 / X360 / PC
BEGIN 2010

WII

# MURAMASA: THE DEMON BLADE

**Tussen al het grafische geweld dat de E3 2009 kenmerkte, wist Steven een bijzondere 2D titel voor de Wii op te sporen. Hij was helemaal in zijn nopjes toen hij op Muramasa stuitte, een titel die hij al een tijdje in de gaten hield.**

Dat je op de Wii ook goede games kunt spelen zonder wild met je armen te zwiepen, wordt bewezen door Muramasa.
Iedereen die net zoals ik een zwak heeft voor old school sprites zal ook spontaan beginnen te kwijlen bij het zien van de screens van Muramasa (en ik kan je vertellen dat de game er in beweging nog beter uitziet).
Voor korte tijd zwierf de game zonder uitgever rond maar inmiddels heeft Ignition Entertainment, ook verantwoordelijk voor het uitgeven van King of Fighter XII, Muramasa onder zijn hoede genomen.

## ZWAARDENJACHT

De verantwoordelijke ontwikkelaar, Vanillaware, heeft ons reeds eerder verwend met 2D juweeltjes als Odin Sphere en GrimGrimoire, en gelukkig blijven zij de traditionele opzet trouw en laten ze met Muramasa zien heer en meester te zijn wat betreft sprite animatie en side-scrolling gameplay.
Muramasa is een traditionele hack and slash game waarin je de keuze hebt tussen twee personages die mooi aansluiten op de setting van een feodaal Japan.
Met de jonge ninja Kisuke of de stille prinses Momohime ga je op jacht naar maarliefst 108 demonische zwaarden. Je kunt alle zwaarden die je bemachtigt, en in zijn te delen in lichte en zware modellen, ook allemaal gebruiken.



Aan hun O-benen kun je zien dat die gasten behoren tot het volk der olifantenrijders.

## FRISSER

Je kunt de game met de Wii-mote spelen, maar ook de Classic en Gamecube controllers kunnen dienst doen.
De wereld waar je doorheen navigeert ziet er niet alleen schitterend uit, deze vraagt soms om meer dan hersenloos rondrennen. Verschillende delen van een level zijn op een Metroid-achtige manier aan elkaar verbonden en je zult soms terug moeten reizen naar reeds doorkruiste velden.
Natuurlijk staat de actie centraal en is Muramasa allerminst een adventure game, maar omdat je niet continu van links naar rechts wandelt voelt alles net wat frisser.

### VERWACHTING

Godzijdank heeft Muramasa toch nog een Westerse uitgever kunnen vinden, want dit 2D hoogstandje zou ik niet willen missen. De schitterende beelden worden vergezeld door ouderwets snelle en flitsende actie, en zullen veel Wii bezitters gelukkig gaan maken.

- \+ Schitterende personages en achtergronden komen dankzij knappe sprites tot leven.
- \+ Spetterende actie die dankzij de vele zwaarden niet gaat vervelen.
- − Er worden te weinig van dit soort games gemaakt...

STEVEN

MURAMASA: THE DEMON BLADE
WII
VANILLAWARE /
IGNITION ENTERTAINMENT
SEPTEMBER 2009

# DE E3 VOLGENS JURJEN





## GAME VAN DE SHOW

Ik zou Metroid willen zeggen, maar die was niet speelbaar, dus ga ik voor God of War III. Na God of War II vroeg ik me af of het allemaal nog wel grootser en gewelddadiger kon worden. De demo van God of War III gaf het antwoord: NATUURLIJK WEL, DOMME HOND!

## *NOG VIER ANDERE TOPPERS*

Metroid: Other M
Assassin's Creed II
Uncharted 2
The Last Guardian.
Vooral Assassin's Creed II heeft me aangenaam verrast, ik vond het eerste deel namelijk nogal monotoon, maar deel 2 lijkt speltechnisch een stuk meer variatie te gaan bieden.



## MISSER VAN DE SHOW

Waarom werd New Super Mario Bros voor de Wii aangekondigd als een 4D Mario? Dat vind ik een misser van formaat, of in ieder geval een bizarre verspreking. Verder mis ik, naast die Mario, nog de grote Nintendo-topper die ik dit najaar moet gaan spelen.

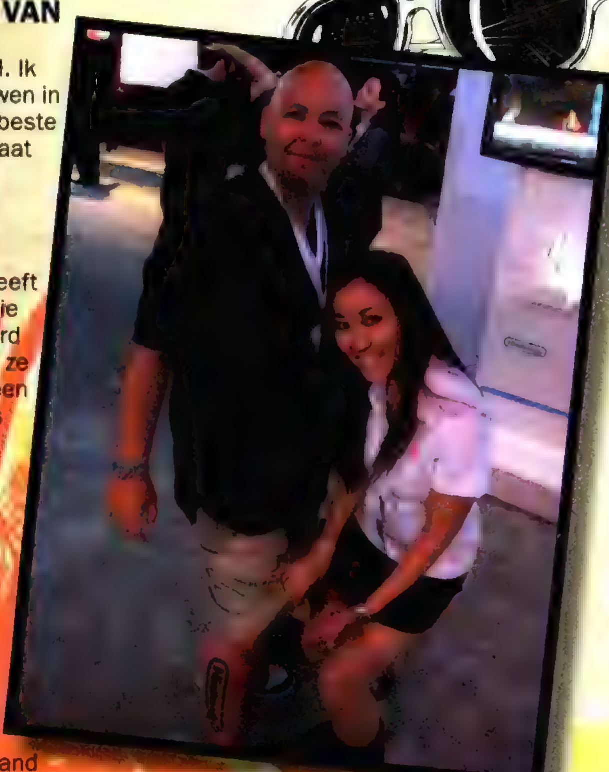
## *NOG TWEE ANDERE MISSERS*

Het feit dat JJ de hele week boothbabes lag te bonken op z'n hotelkamer vond ik wel een beetje jammer. Wat zeg je? Hij was ziek? Ja, dat zou ik ook zeggen. Ook miste ik de aankondiging van Pikmin 3.



## VERRASSING VAN DE SHOW

Metroid: Another M. Ik heb er alle vertrouwen in dat dit een van de beste games van 2010 gaat worden.



## LEKKERSTE BOOTHBABE

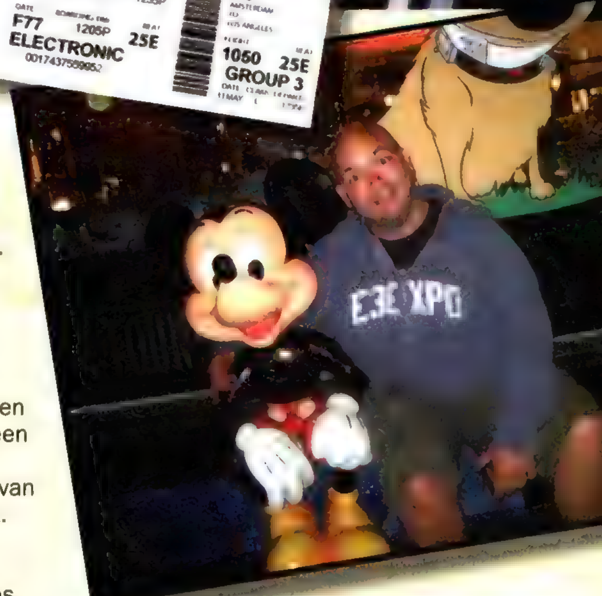
Deze leuke meid heeft zelf behoorlijk mooie benen, maar ze werd helemaal wild toen ze dat logo op mijn been zag. Haar haar was zacht en rook naar lentebloesem.

## BESTE PARTY/ RECEPTIE

Die van Nintendo natuurlijk! Nintendo is het beste in alles, dus ook in feestjes. Lekker cocktails achteroverslaan aan de rand van het zwembad, daar heb ik geen Eminem of andere schreeuwlelijk bij nodig.

## WAT HEB JE GEKOCHT?

Ik kocht een paarse sweater/vest met als opdruk E3 Expo. Dat is een behoorlijk domme tekst, aangezien de derde E in de afkorting al staat voor het woord Expo. Dus nu zit ik met een stoere sweater van de E4, oftewel de Electronic Entertainment Expo Expo. Gelukkig zit ie wel lekker.



## LEUKSTE E3 GOODIES

Ik kwam thuis met een Wii Sports frisbee, een paar tijdschriften en zeven dezelfde cd's van Beyoncé, niet slecht.

## BESTE STAND

Die van Nintendo was heerlijk. Leuke games, veel ruimte tussen de stands, zacht tapijt. Een beetje zoals ik me de hemel voorstel.
Ook niet gek was het speciale media-kamertje van Sony dat een beetje als huiskamer was ingericht. Daar zat ik regelmatig even te chillen, speelde ik de demo van God of War 3 nog eens uit, en 'kreeg' ik die cd's van Beyoncé.

## STERKSTE LINE-UP

Ubisoft is lekker bezig. Allereerst doen ze tegenwoordig moeite om wat echt leuke games naar de Wii te brengen (Rabbids go Home, Red Steel en dat voetbalspel met Pelé beloven leuk te worden), maar ze krijgen de titel 'sterkste line-up' van mij vooral om hun prachtige titels voor de HD-machines, zoals Assassin's Creed II en Splinter Cell: Conviction. Go Ubi!

## MEEST TEGENVALLENDE LINE-UP

Volgens mij zijn alle grote jongens wel een beetje aan de huidige generatie hardware gewend, ik vond in ieder geval dat elke uitgever wel wat mooie dingen presenteerde. Die hele kleine kutuitgevers heb ik natuurlijk geen blik waardig gegund.

## VOOR MIJ WAS DEZE E3 HET JAAR VAN...

De terugkeer. Ik was twee jaar niet naar de E3 geweest, maar deze aflevering had ik niet willen missen. Het was ook het jaar van een hele toffe samenwerking met Maarten, de resultaten daarvan kun je vast nog wel ergens op PU.nl vinden.

DE ULTIEME PSP

# PSP GO

**Wat voor Sony een van de grote knallers had moeten worden op de E3, werd door een lek een natte scheet. Maar wel eentje die JJ lekker vond ruiken.**




Wát een stomme fout! Eén eikel kijkt niet uit en hoppa, de hele wereld weet wat de PSP Go is voordat de handheld officieel is aangekondigd. Weg show. Maar goed, in deze PU maken we al genoeg grappen over het lek van LA, dus laten we ons hier maar bij de feiten houden. De PSP Go verdiende al die negativiteit namelijk niet: het is een verdomd mooi apparaatje.

"EEN VERDOMD MOOI APPARAATJE."

## GEEN UMD MEER

Sony zal het misschien niet leuk vinden om te lezen, maar voor ons als PSP-fans van het eerste uur, is de Go de handheld die we een aantal jaren terug al hadden willen hebben.

Ten eerste is de PSP Go 40% lichter dan zijn grote broer en kan hij met zijn afmetingen van 128 x 16,5 x 69 mm en een gewicht inclusief accu van 158 gram zo in de broekzak. Zelfs van een skinny jeans (al loop je dan wel wat moeilijk).
De knoppen bereik je door de Go, net als een aantal mobiele telefoons, open te 'sliden'.
Een tweede groot voordeel is dat de UMD-drive ontbreekt en de industrie nu eindelijk af is van de UMD. Dit schijfje was namelijk niet erg populair bij de consument. Doordat je alle games straks gewoon hoppakee via PlayStation Network op het 16GB flashgeheugen van de Go kunt laden, is er geen UMD meer nodig. Het geheugen is uit te breiden via MemoryStick Micro-geheugenkaarten. Overigens blijven alle nieuwe games ook gewoon op de UMD uitkomen, dit om de dik vijftig miljoen PSP-bezitters niet voor het hoofd te stoten.
Een derde voordeel is de bluetooth-ondersteuning waardoor je makkelijker tegen elkaar kunt spelen. Echt razendsnel is de verbinding niet, maar als je bij elkaar in de buurt blijft, verloopt het allemaal prima.




## MEDIA GO

Nieuw is de software genaamd Media Go, waarmee je op de PSP Go jouw mediabestanden (muziek, films, foto's, etc.) kunt beheren; zeg maar de iTunes van de PSP.
Een echte vergelijking met de iPhone wint de PSP Go natuurlijk niet, maar als je alleen dik wilt gamen, verslaat ie Apple keihard. Over de 'SensMe'-functie, die als download beschikbaar komt, zijn we wat minder te spreken. Deze functie herkent aan de hand van jouw favo muziek je 'mood' en past de playlist

## DE GAMES

*Om de PSP Go met een dikke explosie in de winkels te leggen, komen er vanaf oktober meteen een flink aantal sterke titels beschikbaar. We stellen er een aantal aan je voor.*

**GRAN TURISMO PSP.** Waarschijnlijk de bestseller op de Go. Ligt bij launch in de winkel met vijfendertig banen en achthonderd auto's plus een solide framerate van 60 frames per seconde. Indrukwekkende shit.
**METAL GEAR: PEACE WALKER.** Solid Snake is er dus nog steeds. Het verhaal speelt tien jaar na Metal Gear Solid 3: Snake Eater en biedt veel sneak-actie.



Metal Gear Solid: Peace Walker.

## DE REDACTIE OVER DE PSP

### MAARTEN

*Welke cijfer geef je de PSP Go?*

Een 75. Ik vind het een gemiste kans dat het scherm niet achter een schuifdeel zit. Nu krijg je alsnog krassen op de display als je 'm in je broekzak stopt. Ook is het jammer dat het scherm kleiner is. Mensen willen nooit een stap terug in de ontwikkeling. Ga jij akkoord als je vriendin je 56 inch TV heeft ingeruild voor een 'betere' van 37 inch?

*Gooi je je huidige PSP weg en ga je de Go halen?*

Ik ben een gadget freak en moet altijd de nieuwste shit hebben. Ondanks dat ik de eerste PSP het fijnst vind (lekker zwaar in de hand liggend) zal ik de PSP Go zeker gaan gebruiken. Al is het alleen al om het feit dat hij echt klein genoeg is voor m'n broekzak.

### JJ

*Welke cijfer geef je de PSP Go?*

Een 80. Een gelikt en handzaam apparaat zonder UMD, ideaal om mee te gamen. De iPhone gebruik ik wel voor de rest.

*Gooi je je huidige PSP weg en ga je de Go halen?*

Nee, maar wel met een chagrijnige kop, want het is echt de PSP waar ik van droom. Hij heeft echter net te weinig meerwaarde. Misschien als we een zomerbonus van de PU krijgen dat ik de geek in mij laat spreken.

### JEROEN

*Welke cijfer geef je de PSP Go?*

Een ronde 70. Ik vind het een tof apparaat, maar het is niet meer van deze tijd. Kijk naar wat de iPhone biedt of een willekeurige andere telefoon. Ja, ik vergelijk de PSP Go met telefoons omdat die tegenwoordig ook als multimedia-apparaat door het leven gaan. Alles wat de PSP Go kan, kan zo'n multimedia telefoon veel beter. Het enige waar de PSP Go beter in is, zijn de games.

*Gooi je je huidige PSP weg en ga je de Go halen?*

Hangt er echt van af of ik mijn oude games er op kan spelen, want ik heb geen zin om weer opnieuw mijn UMD games aan te gaan schaffen via PSN. Op dit moment zeg ik dus nog nee.

### JAN

*Welke cijfer geef je de PSP Go?*

Ik geef de PSP Go een 8 (min) Ik word erg blij van het dunne, slicke, supersexy design en heb wel zoiets van: die moet ik hebben! Maar eigenlijk had de PSP Go natuurlijk tegelijkertijd een telefoon moeten zijn met een touchscreen en een camera.

*Gooi je je huidige PSP weg en ga je de Go halen?*

Ik vlieg me jaar in, jaar uit een ongeluk naar spelontwikkelaars en dan zijn portable games natuurlijk een fantastische manier om de uurtjes mee te doden. Doordat de PSP Go geen gebruik meer maakt van UMD's ga ik er gevoeglijk van uit dat de veelal tergende laadtijden van nu achterwege blijven en dat de batterijduur langer is. Ja, ik zou hem dus kopen, maar ook omdat ik op gamesgebied altijd het nieuwste wil hebben. Een consument die nu al een PSP bezit, heeft niet direct reden om daarnaast nog een PSP Go aan te schaffen.

daarop aan. Een geinige techniek, maar wij doen het liever zonder dat Big Brother gevoel. Maar het is een download, dus je hoeft er niks mee te doen.



### IN DE PRULLENBAK

De hamvraag is natuurlijk of de PSP Go ook lekker speelt. Vooral die analoge stick die tussen de D-pad en de knoppen ingeklemd lag, leek op 't eerste gezicht tricky te handelen.

Niks is minder waar. Vanaf het moment dat we de Go in handen hadden, speelde het zo soepel als een paling in een emmer snot. Het is stabiel, je wisselt makkelijk tussen de knoppen en het is echt minder zwaar dan de PSP, wat rust geeft aan je polsen.

Tot slot de prijs. Die is verrassend. De nieuwe handheld komt op 1 oktober uit en zal net als de PSP 249 euro gaan kosten. Wat dus betekent dat de oude PSP's die nog in de winkels liggen echt straight de prullenbak in kunnen (of fors in prijs moeten zakken). Want hoe meer we met de Go speelden, des te meer kregen we het gevoel dat dit de ultieme PSP is.

Heb je dus nog geen PSP, wacht tot 1 oktober en sla je slag. Bezit je al een PSP, dan heeft de Go net even te weinig meerwaarde om hem aan te schaffen. En omdat de nieuwe games ook op UMD uitkomen, hoef je niks te missen.

**RESIDENT EVIL PORTABLE.** Wanneer de game af is, wil niemand nog zeggen, maar het wordt een echt nieuw avontuur in de Res-serie. Inclusief schijtbesturing, maar die hoort er nu eenmaal bij.

**LITTLEBIGPLANET.** Je eigen leveltjes kun je nu ook in de trein bouwen. Eindelijk een game die je ook aan die lekkere chick tegenover je kunt laten zien.

**DANTE'S INFERNO.** Christenen protesteerden op de E3 tegen deze game die de duivel zou verheerlijken. EA heeft er lak aan en brengt hem ook naar de PSP.

**ASSASSIN'S CREED BLOODLINES.** Zag er indrukwekkend mooi uit. Is een speciaal voor de PSP gemaakt game.

**JAK AND DAXTER.** Als er een nieuwe handheld is, dan mogen de twee feestbeesten van Sony niet ontbreken.



Jak and Daxter: The Lost Frontier.

# ALAN WAKE




**In 2006 in Barcelona, op het Microsoft X06 evenement, zagen we voor het laatst iets van Alan Wake. Op de E3 kwam de bovennatuurlijke thriller eindelijk weer eventjes uit het donker tevoorschijn.**

Ik vond Alan Wake niet helemaal lekker uit de verf komen tijdens de pre-E3 persconferentie van Microsoft. Alan Wake is geen game die je 'effe' in een paar minuten kunt duiden, en het leek er verdacht veel op dat Remedy een ietwat gehaaste presentatie toonde aan de zaal. Gelukkig had ik twee dagen later een afspraak achter gesloten deuren en kreeg ik een demonstratie die de verschillende facetten van de game veel uitgebreider toonde.
Alan Wake is - voor diegenen die even niet meer weten hoe of wat - een psychologische, bovennatuurlijke thriller die duidelijk leentjebuur speelt bij Stephen King en bij de beruchte TV-serie Twin Peaks in het bijzonder.

**"EEN VAN DE TOPGAMES BINNEN DE XBOX 360 LINE-UP."**

## NACHTMERRIE

Alan Wake is een gevierd horror/thriller auteur die kampt met een writersblock. Zijn vrouw Alice stelt voor om af te reizen naar een sfeervol stadje omringd door bergen en bossen om tot rust te komen en hernieuwde creativiteit op te doen. Alice's actie werpt vruchten af; Wake begint weer te schrijven… maar tegelijkertijd slaat het noodlot toe. Alice verdwijnt van het ene op het andere moment en Wake is radeloos. Hij vermoedt dat de 'ontvoerders' zijn kersverse manuscript willen in ruil voor Alice. Tijdens zijn speurtocht naar Alice komt Wake echter voortdurend pagina's van zijn eigen manuscript tegen die, en nu komt het, voor zijn ogen tot leven komen. Wanneer Wake schrijft over een man die achtervolgd wordt door zwarte gedaanten en vervolgens in paniek om zich heen schiet… gebeurt dit enkele minuten later ingame. Wake komt in zijn eigen geschreven nachtmerrie terecht. Het is een stijlmiddel dat perfect werkt in deze game.


Vroeger heette zo'n ding gewoon een handlantaarn, maar sinds dat watje van Alan Wake 'm gebruikt, kennen we 'm als zaklantaarn.



Alan was werkzaam als bouwinspecteur bij natuur en milieu, met als specialisme wakedieren.

## IN HET LICHT

Door zelf in het licht te blijven (door in het schijnsel van een lantaarnpaal te staan bijvoorbeeld) blijf je veilig, maar de vijanden en de natuur om je heen doen er alles aan om het donker te maken.
Door met je zaklamp op vijanden te schijnen, vervliegt hun 'donkere schild' waarna je ze neerknalt in een straal van licht.
De actie komt (zo nu en dan) vertraagd in beeld wat weer slicker dan slick is vormgegeven. Grote groepen vijanden kun je verrassen middels het ontsteken van noodfakkels/vuurpijlen, waarna een feloranje bol vier, vijf belagers ineens uitschakelt.



## LICHT & DONKER

De speler is Wake maar de pagina's (die je op de meest vreemde locaties tegenkomt) zetten steeds opnieuw bepaalde gebeurtenissen in werking die je niet ziet aankomen of die de zaken weer in een ander licht zetten. Speaking of which: licht en donker spelen tijdens deze mix van adventure en survival horror een allesbepalende rol. Het geheel komt dan ook ongekend gedetailleerd en stijlvol in beeld. Grafisch kan deze game wedijveren met de mooiste games van de E3 (Heavy Rain, Uncharted 2, Splinter Cell, Assassin's Creed II) maar het is vooral het gebruik van licht en donker dat zo fraai geïntegreerd is in de gameplay.
Het is vooral in de avonduren en tijdens de nacht dat Wake wordt opgejaagd door wezens die zijn overgenomen door een donkere entiteit. Dat kunnen lokale bewoners zijn, maar ook dieren, bomen, voertuigen en voorwerpen.
En achterna gezeten worden door een onbemande bulldozer is minstens zo angstaanjagend als donkere gedaanten die met pikhouwelen, bijlen en andere scherpe voorwerpen op je af strompelen…


In het weekend ziet ie er een stuk verzorgder uit. Dit is meer Alan Doordewake.

## VERWACHTING

Ondanks alle onduidelijkheid van de afgelopen tijd, kan ik niet anders zeggen dan dat Alan Wake absoluut een van de topgames was binnen de Xbox 360 line-up de afgelopen E3. De game druipt van de sfeer, is oogverblindend mooi en wist bij mij een ongemakkelijk, intens gevoel te bewerkstelligen dat ik lange tijd niet heb ervaren.

- \+ Subliem gebruik licht & donker.
- \+ Verhaal zet je steeds op het verkeerde been.
- \+ Sfeer met een hoofdletter S.
- − Geduld gamers wordt wel erg op de proef gesteld.


JAN

ALAN WAKE
REMEDY/ MICROSOFT
PC / XBOX 360
Q1 2010

# HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE

**Ondanks dat Wouter zich de pleuris ergert aan de zielige smoel van Daniel Radcliffe, oftewel Harry Potter, vindt ie de filmcyclus van deze toverende knaap best wel oké. De boeken, daar heeft hij zich echter nooit aan gewaagd, maar gelukkig snapt hij The Half-Blood Prince gáme zo ook wel.**




De game begint in het land rondom The Burrow, het vage huis waar de Weasleys wonen. Harry is daar aan het chillen met z'n mattie Ron en ziedaar, Ginny is er ook! Wel verdomd, die weet haar truitje inmiddels goed te vullen, merkt Harry half kwijlend op. Hubba hubba! Jammer alleen dat haar haar als een lap platgestampt stro op haar kop hangt, maar dat zal de Wii wel zijn. Gelukkig ziet die geile Potter daar niets van en hij volgt Ginevra maar al te graag met z'n vliegende bezemsteel, die hij precies door het midden van groene sterren in de lucht probeert te manoeuvreren.



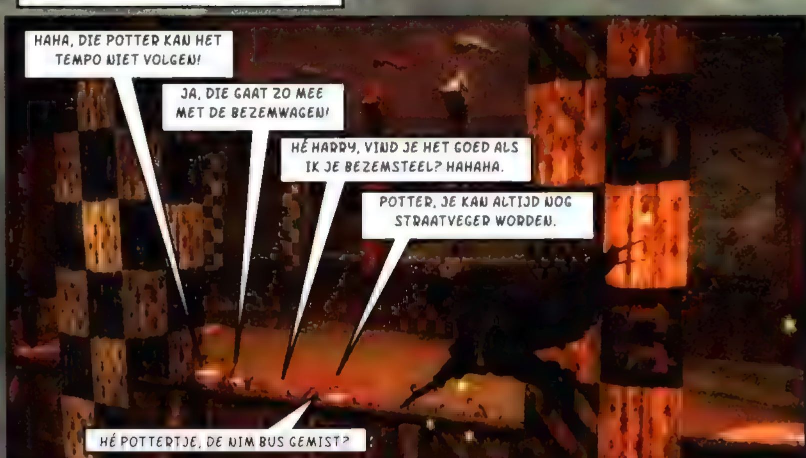

Nee, dat is inderdaad niets dat we nog niet eerder hebben gedaan in een Potter-spel (en ook het Zwerkbal zelf biedt weinig nieuws), maar dit keer krijgt Harry een Quidditch Beginners Luck Badge als hij het vliegparcours heeft afgerond. Hey, een soort van achievementsysteem!?

## GEEN FEEST ZONDER HERMIONE

Whoppa, we gaan maar weer eens naar Hogwarts, want dat is per slot van rekening het middelpunt van het Potter universum. Harry gaat in het kasteel (dat juist door de crappy Wii-graphics toch nog een redelijk geslaagde schilderachtige stijl heeft) naar de klas, waar hij potions leert te maken en hé, wie hebben we daar? Hermione! De meest bijdehante tante van de tovenaarsschool heeft een nogal chagrijnige kop, maar haar kapsel ziet er in ieder geval beter uit dan dat van Ginny. Hermione (Hermelien) met haar studiekop weet natuurlijk precies hoe je de toverdrankjes dient te maken en ze helpt je daar dan ook bij. Het blijkt een verrassend aangename bezigheid, dat potions mixen, en Harry gooit vrolijk het ene goedje bij het andere, kookt de boel af en toe terwijl hij goed oplet welke kleur z'n spulletje krijgt.
Alles werkt bijzonder soepel en de bewegingen die je met de Nunchuk en Remote moet maken, corresponderen perfect met hetgeen er op het scherm gebeurt. Het is een beetje Cooking Mama en een beetje Charmed... alleen dan zonder heksen.

> "IK KRIJG ER VOORLOPIG IN IEDER GEVAL GEEN ERECTO VAN."




## DOE DE DUEL

Naast het rondstruinen in en rondom Hogwarts kan The Half-Blood Prince grofweg in drie verschillende soorten gameplay ingedeeld worden: quidditch, potions maken en duelleren. Dit laatste is mano a mano met toverstafjes zwaaien waarbij de Stupefy's en Expelliarmussen heen en weer vliegen. Door simpelweg korte rukjes met de Remote te maken stuur je rode, magische bollen op je tegenstander af en je ontwijkt zijn of haar aanvallen door op het juiste moment op A te drukken. Simpel maar best grappig en ik neem aan dat dit duelleren nog wel uitgebreid wordt met meerdere spreuken, waar het alleen maar leuker door kan worden. Maar goed, ook het duelleren hebben we in eerdere Potter games al gezien en dus dreigt de Halfbloedige Prins weer een herhalingsoefening te worden. Ik krijg er voorlopig in ieder geval geen Erecto van.

### FILM EN GAME

De game is een teaser naar de film, zoals dat naar een aloud EA-iaans recept wel vaker is gedaan. Je krijgt een samengevat verhaal in korte cutscenes voor je kiezen en je wordt er weinig wijzer van. Maar goed, het is op zich beter dan X-Men Origins: Wolverine waar je in de game ontzettende spoilers voor de film tegen je bakkus gesmeten krijgt.



### VERWACHTING

The Half-Blood Prince is wederom een Harry-game zoals we die al meerdere keren eerder hebben gezien, alleen dan met het best leuke potions fixen in de mix geflikkerd. Zal het de kaas en de worst kunnen snijden?

- ⊕ Geen laadtijden in een soort van free-roaming wereld.
- ⊕ Flipendo, Reparo, Confundo, hola diejeeo.
- ⊖ Gezien dat, gedaan dat.
- ⊖ Ow Harry, met je ronde bril en je stijve wervelkolom!



WOUTER

HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE
PC / Wii / XBOX 360 / PS3 / DS / PSP / PS2
EA BRIGHT LIGHT / EA GAMES
30 JUNI 2009

JURJEN DOET HET MET VIER MAN TEGELIJK

# NEW SUPER MARIO BROS. Wii

**Liefhebbers van Mario's platformavonturen hebben een mooie E3 beleefd, want er werden maar liefst twee nieuwe Mario-platformers aangekondigd: Super Mario Galaxy 2 en New Super Mario Bros Wii. De eerste was niet speelbaar, maar de laatste wel, en die is door ons Mario-mens Jurjen dan ook uitgebreid besnuffeld.**



'Mwoah', dacht ik, toen ik de Wii-afstandsbediening horizontaal (als een NES-controller) vastpakte om de demo van New Super Mario Bros. Wii te gaan spelen. 'Mwoah, we zullen zien.'
Dit 'mwoah' veranderde echter al snel in een 'ja, jaa, jaaa, JAAAAA!' want, mama mia, wat een fun levert deze game. Tuurlijk, de basis is ouderwets en simpel, maar die overbekende basis is bebouwd en behangen met zoveel geinige dingetjes dat het spelen gewoon fris als een lentebries aanvoelt.

## VIER SPELERS TEGELIJK

Grootste nieuwigheid is de mogelijkheid om de game met vier spelers tegelijk coöperatief te doorlopen. Hoewel coöperatief; soms móét je even samenwerken om bijvoorbeeld een deur te openen, en soms wíl je ook best even iemand helpen, door hem bijvoorbeeld op te tillen en naar een hoger platform te werpen.
Maar als je een béétje op mij lijkt, zul je de mogelijkheden tot interactie met je medespelers vooral benutten om hen het leven zuur te maken.

> "ER WAREN GENOEG MOMENTEN OM VAN MIJN 'MWOAH' EEN 'JAAAAA' TE MAKEN."

Je gaat power-ups voor de neusjes van je concurrenten wegsnaaien, kontstompen maken op hun schedels en natuurlijk ga je ze ook heel vaak oppakken om ze in valkuilen te gooien. Zo zitten jij en ik nu eenmaal in elkaar.

## POWER-UPS

Zoals het hoort in een nieuwe Mario, kun je naast de vertrouwde paddenstoelen en vuurbloemen ook nieuwe power-ups pakken, bijvoorbeeld om in Helikopter-Mario of Pinguïn-Mario te veranderen.
Als Helikopter-Mario kun je de lucht in vliegen door even met de Wii-afstandsbediening te schudden. Als Pinguïn-Mario glijd je niet uit op gladde ondergronden, kun je op je buik door blokken glijden en je vijanden met ijsballen bekogelen. Een getroffen slachtoffer verandert in een ijsblok, wat niet alleen vernederend maar ook heel handig is, want je kunt zo'n ijsblok als opstapje gebruiken.

**MOEILIJK**
De nieuwe Mario zal uiteindelijk meer dan honderd levels (waaronder geheime) bevatten, en Nintendo belooft dat de laatsten ook weer eens ouderwets moeilijk zullen worden. Is een level te moeilijk voor je? Dan vraag je toch gewoon of je vrienden je komen helpen?!



(door: Azrha)
Ik had nooit verwacht Cloud te zien smoken!



(door: Sluipschutter)
Mario en Luigi zijn ook op zoek naar een sterretje.



(door: Brat)
Luigi blijft volhouden dat hij in Parijs is... Zelfs met zoveel ijs is 't antwoord niet half goed.

## TELEURSTELLING

Naast dit soort nieuwigheidjes is er natuurlijk ook veel bij het oude gebleven. En dat vind ik in het geval van de vormgeving een teleurstelling.
Enerzijds begrijp ik best wel dat een dergelijke 'pure gameplay'-titel geen over-the-top graphics en knallende presentatie behoeft, en dat Nintendo de game voor iedereen meteen herkenbaar wil maken, maar met dat begrip is mijn teleurstelling nog niet verdwenen.
Denk samen met mij eens terug aan Super Mario World 2 (met dat wascokrijt-stijltje) en Wind Waker (met die tekenfilmlook). Die games bewijzen dat Nintendo best in staat is om vertrouwde gameplay in een spectaculair nieuw jasje te steken. Ze kunnen het wel, maar ze doen het gewoon niet, potverdorie, grumble grumble.

## RARE GRAPJES

Maar laat ik niet te mopperig eindigen, want waar ik vanwege de bekende looks op voorhand voorspelde dat de game heel erg als de voorganger zou aanvoelen, is dat toch zeker niet het geval.
Er zijn allemaal kleine, rare grapjes toegevoegd die regelmatig zo'n heerlijke rilling van verrassing en verwondering door je lijf laten trekken.
Zo moet in een onderwater level een van de spelers bijvoorbeeld de Wii-afstandsbediening als zaklamp op het scherm richten zodat de andere spelers hun weg kunnen vinden. Als zoiets gebeurt, is een bekende vormgeving wel het laatste waar je aan denkt.
Er waren genoeg van dat soort momenten om van mijn 'mwoah' een 'JAAAAA' te maken.

## VERWACHTING

Het spel lijkt misschien wat te veel op de voorgangers, maar onder het bekende oppervlak schuilen meer nieuwtjes dan je zou verwachten. Spelers die het regelmatig met vrienden en familie doen, wil ik nu al aanbevelen deze game op hun lijstjes voor Sinterklaas/Kerst te zetten, want vooral met twee tot vier spelers voorziet de nieuwe Mario ruimschoots in even unieke als hilarische momenten.

- ⊕ Lekker platformen met z'n viertjes.
- ⊕ Veel grappige nieuwe mogelijkheden.
- ⊖ Het oog wil ook wel eens wat (nieuws).



JURJEN

NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Wii
NINTENDO
Q4 2009

# TEKKEN 6




**Op zowel de Namco, Sony als de Microsoft stand was Tekken 6 speelbaar, met een verscheidenheid aan controllers en zelfs in arcade vorm. Steven maakte iedere dag wat tijd vrij om zijn roestigheid met Tekken weg te werken.**

Deze E3 was opvallend aangenaam wat betreft de drukte en daaruit volgende gelegenheid om games rustig te checken. Soms kon ik plaatsnemen achter Tekken 6, ongeacht op welke stand, en een klein kwartier ongestoord doorspelen. Nu kijk ik natuurlijk uit naar ieder nieuw deel van de grotere fighting-game franchises (ik hou nu eenmaal van het genre) maar van alle bekende series is Tekken inmiddels het langst uit mijn leven verdwenen. Ik ben na het derde deel nooit meer echt losgegaan op een Tekken game, en dat was te merken ook.

> **"DE DIEPGANG VAN DE SERIE IS IN IEDER GEVAL BEHOUDEN GEBLEVEN."**

De hele dynamiek ging de eerste dag van spelen op de E3 aan mij verloren. Ik maakte er echt een zooitje van. Het blokken, de timing, alles voelde verkeerd. Te veel Street Fighter IV gespeeld denken we dan maar. De tweede dag ging het echter al aanzienlijk beter, en kwam de waardering voor deze inmiddels klassieke serie weer naar boven borrelen.

## WACHTEN

De eerste beelden van Tekken 6 waren al vele jaren terug op een E3 te zien, maar Namco heeft ons lang laten wachten. Inmiddels is de game al geruime tijd uit in de arcade en is het geen PS3 exclusive meer. Ik moet eerlijk zeggen dat ik grafisch niet werd overrompeld door de console versies. Alles ziet er goed uit, maar niet beter dan een Soul Calibur IV bijvoorbeeld. En Tekken blijft een poppenspel, door de schokkerige en soms houterige combo animaties. Dit is uiteraard onderdeel van de huisstijl van de serie, maar ik moest er wel weer even aan wennen.

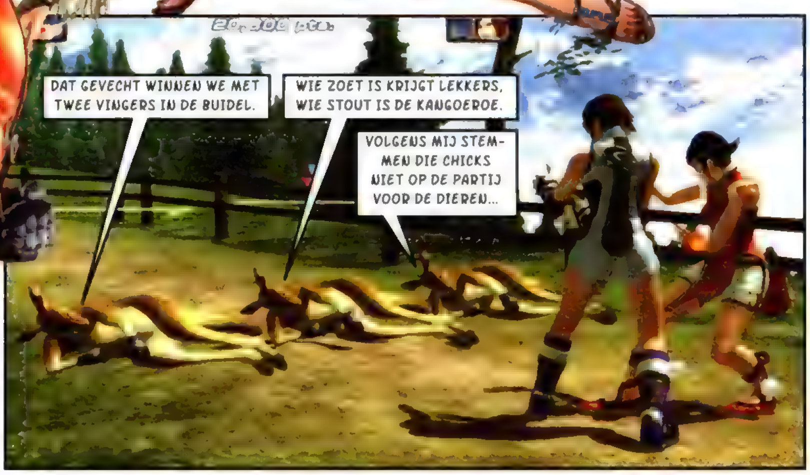








Verrek, een vrouwtjesboom. Zeker een Els.




## VARIATIE

Maar de diepgang van de serie is in ieder geval behouden gebleven in dit zesde deel. Ieder personage heeft duidelijk een andere stijl, niet alleen visueel maar juist wat betreft de besturing. Alle bestaande moves zijn aangevuld met nieuwe technieken, zoals het een nieuw deel ook betaamt. En als je bedenkt dat er meer dan veertig vechters zijn opgetrommeld, zal het aan variatie niet ontbreken.

Ook de Tekken Force mode waarin je met de vechters in een 3D omgeving hordes vijanden te lijf kunt gaan, keert terug.

Ik kan in ieder geval niet wachten om Tekken 6 te leren spelen op mijn nieuwe arcade sticks.




### RAGE

Het opvallendste nieuwe element in Tekken 6 is het roodgloeiende effect dat om personages is te zien die knockout gaan. Dit Rage effect geeft de speler in kwestie extra kracht en maakt de aanvallen nog sterker.

Nu is dit gameplay element uiteraard anders van aard dan de Ultra uit Street Fighter IV, maar de filosofie erachter is wel identiek. Dit Rage effect geeft spelers die op het punt staan te verliezen een kans alsnog terug te slaan en de overwinning naar zich toe te trekken. En als je bedenkt dat ieder personage een paar stevige aanvallen heeft die het slachtoffer veel energie kosten, begrijp je dat je met behulp van Rage het tij daadwerkelijk kunt keren.

### VERWACHTING

Tekken 6 belooft een zeer complete titel te worden, met een verscheidenheid aan spelmodes en personages om je mee te vermaken.

- + Belachelijk veel vechters om uit te kiezen.
- + Zat combo's te ontdekken en te masteren.
- + Tekken Force mode voor als de 1 op 1 gevechten je neus uitkomen.
- − Grafisch weet Tekken 6 niet te imponeren, gezien de huidige standaard.



STEVEN

TEKKEN 6
XBOX 360 / PS3 / PSP
NAMCO BANDAI / ATARI
Q3 2009

# BIOSHOCK 2

**Een van de meest sfeervolle games van 2007 krijgt een vervolg. En hoe! Maarten kwam met twee bekwijlde mondhoeken en een natte broek terug alsof hij echt even koppie onder in Rapture was geweest.**




BioShock is echt een hele sterke singleplayer game waar ik m'n zwe-terige gamevingertjes stuk voor stuk bij heb afgelebberd. Het spel heeft sfeer, ziet er bizar vet uit en heeft nog bijzonder toffe gameplay ook!
Het nieuws dat er een tweede deel in de maak was, was voor mij dan ook reden om een klein vreugdedansje te maken. Maar niet te lang natuurlijk, dat is gay.

> "MET TIEN SPELERS TEGELIJK DOOR RAPTURE BUNNYHOPPEN."

## MULTIPLAYER

In BioShock 2 duiken we opnieuw Rapture in, maar dan zo'n tien jaar later. Rapture heeft nog steeds dezelfde sfeer, maar je begrijpt dat het er in tien jaar verpaupering niet beter uit is gaan zien.
Er zijn behoorlijk wat vernieuwingen, waaronder het feit dat je dual wielden kunt met zowel wapens als met plasmids! Ik kan niet wachten om daarmee te experimenteren!
Ook een andere grote verandering mag niet onvermeld blijven: je speelt namelijk als Big Daddy, en ditmaal zijn ze niet zo traag als in het eerste deel.
Het wereldje is de meesten van ons natuurlijk bekend en wellicht is dat voor 2K de reden geweest om er plotsklaps een multiplayer mode in te gooien waarin je met meerderen tegelijkertijd door Rapture kunt gaan banjeren.
Ja, geloof het of niet, maar we gaan met tien spelers tegelijk door Rapture bunnyhoppen.
2K Games gaat het niet zelf ontwikkelen, maar heeft hiervoor Digital Extremes (Unreal Tournament, Pariah) ingeschakeld. Er werken dus twee verschillende ontwikkelaars aan BioShock 2 eentje aan de singleplayer en eentje aan de multiplayer.

## HOME

De multiplayer mode zal je binnenkomen via een soort Home-achtige omgeving, je eigen plekje in Rapture met een huiskamertje, een eethoek en een radio. Via laatstgenoemde krijg je, geheel in BioShock stijl, de oproep dat je een game kunt joinen. Ik zag dat je uitrusting bestond uit een simpel pistool, shotgun en wat plasmids. Het doel van Digital Extremes is dat de speler niet als een kamikaze piloot op een groep vijanden afstormt, maar tactische beslissingen neemt. Zo kun je electricity mooi gebruiken als iemand in een plas water staat, in plaats van tien kogels door z'n kop te jagen. Een ander voorbeeld is een fire trap.
De multiplayer map die ik gezien heb, was Kashmir's Restaurant, dat je nog wel kent uit de eerste BioShock. Op dit moment had ik nog niet het gevoel dat de MP versie van BioShock keihard gaat uitblinken, want veel bijzonders kwam ik niet tegen, en er is nogal wat concurrentie op dit gebied. De standaard dingen zoals ranks, wapens en zelfs de speelmodi, zijn niet echt verassend.
Oké, die mode waarbij je een Big Daddy in kunt en veel sterker bent dan de rest zal best lachen zijn, maar een mode als Survival of the Fittest is nou niet echt iets om stijl van achterover te vallen.

### MP FACTS

- De multiplayer mode speelt zich in een andere tijd af dan het singleplayer verhaal; je bent een bewoner van Rapture ten tijde van de civil war, voor de val van de stad.
- Je zult weer eindeloos kunnen combineren met het maken van wapens, en het wisselen van wapens gaat veel sneller dan in de singleplayer.
- Bekende locaties zijn opnieuw opgebouwd, zoals Kashmir's Restaurant en Mercury Suits.
- Al je kills, deaths en alles erop en eraan wordt bijgehouden via het Sinclair Solutions systeem.





M'n zoon had laatst een toets Bio, nou ik was in Shock: een 2!


Het is net Alice in Wonderland maar dan helemaaaaaal anders.

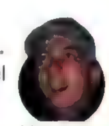
## GEVOELSKWESTIE?

Misschien is de multiplayer een goede manier om wat langer met de game bezig te zijn, maar toch vind ik het niet passen bij een spel als BioShock.
Ach, misschien is het ook alleen maar een gevoelskwestie en denk ik er heel anders over als ik eenmaal een paar frags gemaakt heb.

### VERWACHTING

De singleplayer mode wordt vast weer net zo geweldig als het eerste deel. Ik heb echter nog wel m'n twijfels of ik de multiplayer mode wel bij dit spel vind passen...

- \+ Meer BioShock!
- \+ Dikke sfeer zoals je gewend bent uit deel 1.
- − Past die multiplayer wel bij een singleplayer ervaring als BioShock?

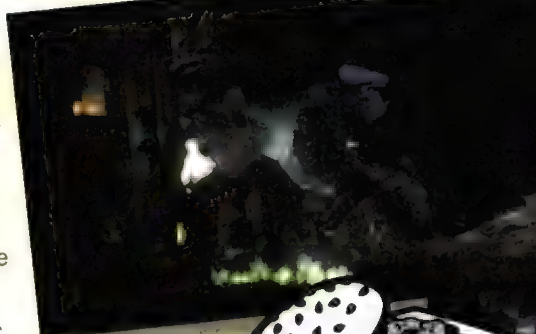

MAARTEN

BIOSHOCK 2
PS3 / XBOX 360 / PC
DIGITAL EXTREMES EN 2K GAMES
NOVEMBER 2009

# DE E3 VOLGENS STEVEN



### GAME VAN DE SHOW
The Last Guardian! Oké, oké, de game was niet speelbaar en er waren zat dikke games gewoon op de beursvloer aanwezig. Maar de uitgebreide trailer van Team Ico's nieuwste aankomende meesterwerk was zo magisch mooi dat ik 'm toch aandraag als Game van de Show. Zowel wat betreft design als gameplay is dit een van de meest bijzondere games die ik in lange tijd heb mogen aanschouwen.



### *NOG VIER ANDERE TOPPERS*
Splinter Cell: Conviction
Metroid: Onother M
God of War III
Super Mario Galaxy 2
Forza 3
Oh kijk, ik heb er stiekem vijf genoemd. Ah wel.




### MISSER VAN DE SHOW
Steven Spielberg, die Bill Gates waarschijnlijk nog op zijn lippen kon proeven, en zijn verhaal over hoe Project Natal gelijk staat aan het uitvinden van het wiel... maar dan juist zonder wiel. Ah, oké meneer Spielberg. Blij dat ook jij een van de vele onnozelen bent die denkt dat motion sensor gaming de enige toekomst is voor gaming. De komende jaren zal iedere vorm van motion sensor gaming wat mij betreft naast de light gun als leuke gimmick mogen worden geplaatst. Eerst tien vette games laten zien (die natuurlijk alleen met 'ingewikkelde' controller gespeeld kunnen worden) om vervolgens iemand met een knoop in zijn zakdoek met zijn lichaam te zien schilderen en een spastische avatar te zien stuiptrekken dankzij Natal, is een beetje een anticlimax.

### *NOG TWEE ANDERE MISSERS*
JJ die met zware maagpijn grotendeels op zijn motelkamer heeft vertoefd. Ouch! En The Old Republic speelbaar achter gesloten deuren, bewaakt door een paar onvriendelijke medewerkers die geen liefde hebben voor Europese pers. Tja, dan besteed ik mijn tijd wel aan de andere vette games. Ik heb geen zin om me naar binnen te moeten lullen. Je zou denken dat ze blij zijn met aandacht voor hun game.

### VERRASSING VAN DE SHOW
Een Splinter Cell game die ik graag wil spelen? Het moet niet veel gekker worden.



### LEKKERSTE BOOTH BABE
Er waren dit jaar wel degelijk minder dames aanwezig op de stands, maar een eervolle vermelding verdient Bayonetta op de Sega stand. Haar outfit was echt mooi gemaakt en ze leek sprekend op de heldin uit Sega's vette actie game.

### BESTE PARTY/RECEPTIE
Nintendo had een top feest dit jaar. Game nerds verzamelden zich in de Sky Bar, normaal het toneel van overhippe mensen die veel te lang voor de spiegel staan. Het eten was heerlijk en naderhand mochten we proberen een deuk in de omzet van Nintendo te drinken aan de bar.

### WAT HEB JE GEKOCHT?
Ik heb naast een nieuwe lading sokken en blanco shirts een Wired 360 controller gekocht van het huismerk van een Amerikaanse videogame keten. Deze is namelijk geschikt voor gebruik in een custom arcade stick.



### LEUKSTE E3 GOODIE
Een koel gameshirt, jawel het kan. De game Rogue Warrior werd getoond op de Bethesda stand, waar ook de shirts te scoren waren. Op de voorkant staat Goatfuck met een doodshoofd met messen door de oogkassen. Wat wil je nog meer?

### BESTE STAND
De stand van Evil Controllers, waar je tegen Justin Wong Street Fighter IV kon spelen. Uiteraard heb ik niet gewonnen van de Amerikaanse kampioen maar ik wist 'm wel mooi te baiten en punishen met een ultra, waarop hij goedkeurend knikte.

### STERKSTE LINE-UP
Als ik puur en alleen toppers ga tellen, dan scoort EA wel weer erg hoog dit jaar. Mass Effect 2, Dragon Age: Origins, Need for Speed: SHIFT, Dante's Inferno, The Old Republic, Brütal Legend en twee Battlefield games, da's geen kattenpis.

### MEEST TEGENVALLENDE LINE-UP
Ik miste toch wel enkele klappers bij de Japanse grote namen. Ik had graag wat bijzondere titels gezien bij Sega, Capcom en Konami, maar die ontbraken helaas.

### VOOR MIJ WAS DEZE E3 HET JAAR VAN...
De motion sensor crap. Project Natal, Wii MotionPlus en een nieuwe SixAxis controller. Gelukkig waren er ook veel vette games, allen speelbaar zonder deze technieken. Wat vreemd...
De hectiek was ook weer ouderwets, dus het was 's avonds altijd weer lekker rusten na zo'n dag.



# MILO & KATE

**Hoe je het ook wendt of keert; een van de grootste verrassingen kwam deze E3 toch weer van de meester van de hype: Peter Molyneux. Jan sprak met de industrieveteraan en speelde als enige in Nederland met de demo van Milo & Kate.**

Peter Molyneux en Sam van Tilburgh (Molyneux' trouwe sidekick) staan me al grijnzend op te wachten op de Xbox 360 stand en loodsen mij gelijk een privévertrek binnen. Peter legt uit dat Milo mij nog niet herkent omdat ik in de game nog niet 'aangemaakt' ben. Sam zal daarom eerst een aantal handelingen voordoen.
"Hey Sam, how are you today?", vraagt Milo terwijl hij opkijkt en van zijn schommel afstapt. Geen trucjes, geen eerder opgenomen beelden, dit gebeurt realtime voor mijn ogen.

## EMOTIE

Sam vertelt Milo een verhaal maar Milo's gedachten dwalen zichtbaar af. "Hey Milo, you are not listening!", roept Sam met lichte irritatie in zijn stem. Milo schrikt op en is weer bij de les.
Natuurlijk, dit zijn waarschijnlijk voorbedachte handelingen die een



Het heeft allemaal toch iets weg van de 100 meter droogneuken met versierde lul.

bepaalde reactie triggeren bij Milo maar uiteindelijk zijn álle handelingen in een game geprogrammeerd. Emotie als manier om iets in een game te besturen/bij te sturen is echter iets totaal nieuws.
Molyneux: "Milo begrijpt natuurlijk lang niet alles wat je zegt maar hij onderscheidt emoties in je stem. Of je streng, boos, blij, opgewonden, bang of enthousiast bent bijvoorbeeld".
Sam vertelt Milo vervolgens een grapje en Milo begint te lachen. "Het is een vrolijk mannetje, die Milo", grijnst Molyneux.



Speelt ze een racegame, of is die chick aan het melken?

## WAT IS MILO NU PRECIES?

Peter Molyneux omschrijft Milo & Kate zelf als een soort 'next-gen' Nintendogs maar dan op een veel emotioneler niveau. Minigames, verzamelen en scores worden verweven in de interactie tussen mens en Milo en diens hond Kate. Je kunt ook met een meisje spelen, dan heet de game Milly & Kate.
Naast de tuin, zul je ook binnenshuis en in het bos met Milo kunnen spelen. Milo herkent emotie, kleur, gezichtsuitdrukkingen en lichaamshandelingen van de speler.
Molyneux geeft toe dat Milo & Kate een combinatie is van uitgebreide A.I., een heleboel trucjes en voorgeprogrammeerde handelingen. Het was dan ook niet het doel om een volledig levende A.I. te creëren, als wel om de speler de illusie te geven dat ze daadwerkelijk contact hebben met Milo en onderdeel zijn van de spelwereld.
Zo kan de emotionele band tussen computerpersonage en speler naar een nieuw niveau getild worden, aldus Molyneux.





JAN PRAAT MET EEN VIRTUEEL VRIENDJE

**"IK VOELDE WEL EEN BAND MET DAT JOCHIE EN ZIJN SPEELWERELD. STERKER, IK WAS ER FYSIEK ONDERDEEL VAN. BIZAR."**

## EEN BLAUW JASJE

Nu ben ik aan de beurt. Door recht naar Natal te lopen glijdt de camera mee naar voren. Als ik naar achteren loop, zoomt de camera uit en zie ik meer van de omgeving. Natal heeft me inmiddels 'aangemaakt' en Milo weet wie ik ben.
"Hey Jan, I see you are wearing blue today?" Ik heb inderdaad een blauw trainingsjasje van Adidas aan. Wauw. Vervolgens vertel ik hem wat over games die ik op de E3 heb gezien en Milo luistert en knikt instemmend. Als ik hem vraag wat hij van de PlayStation persconferentie vond, snapt hij niet echt wat ik zeg. Dan neemt hij het heft in eigen hand en zegt: "Come, let me show you something".
De demo gaat verder waarbij Milo mij een duikbril toewerpt die ik moet dragen. Met mijn handen maak ik een duikbril 'opzetbeweging' bij mijn voorhoofd. "Good", zegt Milo. Vervolgens kan ik nu met mijn hoofd kopje onder in het water van de vijver. Met mijn handen probeer ik vissen te pakken. Het watert golft heftiger heen en weer naarmate ik mijn handen sneller beweeg. Ik zie de weerspiegeling van mijn gezicht in het water tussen de vissen die paniekerig wegzwemmen.

## TE SNEL

En hiermee eindigt de demo, veel te snel natuurlijk, en een minuut later sta ik verbouwereerd weer buiten. Wat ik heb gezien was echt, en ook al snapt Milo heel veel niet, ik




De A.I. zorgt er helaas niet voor dat vrouwen voetbal ook gaan begrijpen...

voelde wel een band met dat jochie en zijn speelwereld. Sterker, ik was er fysiek onderdeel van. Bizar.

## VERWACHTING

De potentie van Milo & Kate is enorm maar alles staat of valt ermee in hoeverre het eindresultaat in staat is de speler daadwerkelijk te doen geloven met een computerpersonage te communiceren en hem of haar tegelijkertijd een leuke spelervaring voor te schotelen. Bijzonder en spannend is het in ieder geval zeker.

- ⊕ Milo reageert op emoties van de speler.
- ⊕ Speler 'onderdeel' van de virtuele wereld.
- ⊖ Hoe beperkend zijn Milo's herkennende gaven?
- ⊖ Nog weinig echte gameplay gezien.



JAN

MILO & KATE
XBOX 360
LIONHEAD STUDIOS / MICROSOFT
2010

# THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS



JURJEN NEEMT DE TREIN

**House of the Dead, Dead Space Extraction, RE Darkside Chronicles, de ene na de andere on-rails shooter komt naar de Wii. En wat krijgen de DS-bezitters? Die krijgen een nieuwe Zelda. Inclusief een onderdeel dat de naam on-rails shooter als geen ander verdient. Jurjen legt uit.**

Als Link in de trein zit, beweegt die automatisch vooruit over de rails. Je kunt op het paneeltje aan de rechterkant tikken om de trein te versnellen, te laten stoppen of in z'n




achteruit te zetten. Als je een wissel nadert, verschijnt onder in beeld een hendel die je kunt omzetten. Hou je de stylus ergens tegen het scherm gedrukt, dan draait de camera rondom je treintje. Geef je een tikje, dan vuur je een kanonskogel. Met die kogels neem je monsters onder vuur, om te voorkomen dat ze je trein gaan slopen. Dus inderdaad, dit onderdeel verdient de naam on-rails shooter als geen ander. Wat niet wegneemt dat ik dit het minst boeiende onderdeel van de demo vond.




## ONKWETSBARE BRUUT

Het leukste vond ik de puzzelkerker. Nu heb ik al honderden puzzelkerkers in Zelda-spellen voltooid, maar deze voelde toch weer nieuw en fris. Dat kwam door mijn nieuwe beste vriend, Phantom.
Ik kan gewoon een lijntje vanaf deze onkwetsbare ridder naar een vijand trekken, en hij loopt langs dat lijntje naar die vijand om hem met een groot gekarteld zwaard aan mootjes te hakken.
Omdat Phantom onkwetsbaar is, kun je hem ook voorbij vuurspuwende openingen in de muur laten lopen en met Link meelopen om als het ware 'in zijn schaduw' voor de vlammen te schuilen. Je kunt je stoere metgezel ook door de lava laten lopen, met jou op zijn rug, of hem gebruiken om een vijand de weg te blokkeren.
Dat spelen met de mogelijkheden van je Phantom is echt heel leuk om te doen.



## JE ZWEEP

Ook de voorwerpen die je verzamelt zijn weer lekker multifunctioneel. Zo kun je je zweep gebruiken om vijanden mee in het gezicht te zwiepen, maar ook om ermee over afgronden te slingeren. Of je die zweep ook kunt gebruiken om die slet van een 'hard-to-get' Zelda rode billetjes te bezorgen, is op moment van schrijven helaas nog niet bekend. Wel bekend is een ander voorwerp, The Whirlwind. Die kun je richten met de stylus, om vervolgens wervelwindjes te schieten door in de microfoon te blazen. Op de beursvloer was het zo'n lawaai dat de microfoon dit waarschijnlijk als constant geblaas interpreteerde, en mijn Whirlwind dus achter elkaar wervelwindjes bleef vuren, maar de bedoeling was duidelijk.

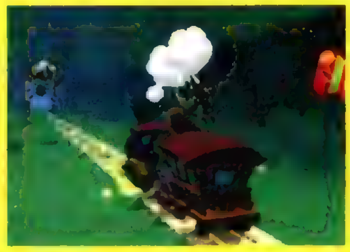
## DEGELIJK

Heb ik er zin in, in die nieuwe Zelda? Jazeker heb ik er zin in. Maar niet zoveel als bij de vorige delen. Dat komt omdat de game naar mijn smaak wat te veel op de voorganger Phantom Hourglass lijkt.
De enige echt bijzondere vernieuwing is vooralsnog dat je die Phantom nu kunt besturen, en dat is ook echt tof.
De rest is degelijk, maar mist dat verrassende, dat baanbrekende, iets wat ik in een nieuwe Zelda toch eigenlijk wel verwacht.

> "DE GAME LIJKT TE VEEL OP DE VOORGANGER PHANTOM HOURGLASS."

### TOET TOET!

Het leukste van het treintje rijden is natuurlijk de toeter. Je moet met de stylus aan het touwtje dat in beeld bungelt, trekken om te toeteren. Toet toet! Heerlijk toch? En je kunt er ook nog eens dieren mee wegjagen, mochten die op de rails staan.






Het persbericht dan nog maar eens doorgespit. Dit meldt dat spelers aan boord van de trein 'kunnen genieten van een bevredigende combinatie van actie en real-time puzzle solving'.
Zo heb ik het niet ervaren, maar misschien was de demo gewoon te beknopt om een goed beeld van Spirit Tracks te krijgen.

### VERWACHTING

Als je voorganger Phantom Hourglass hebt gespeeld, weet je al heel goed wat je van Spirit Tracks kan verwachten, maar dan met een trein. Leukste nieuwtje tot op heden is de mogelijkheid om een gepantserde metgezel met stylusstreepjes tot actie aan te zetten. Wordt dit het enige leuke nieuwtje? Vast niet. Vooralsnog is het wachten op een meer complete versie voor een betere indruk.

- \+ Geinige puzzels die uitdagen de mogelijkheden van Phantom en voorwerpen optimaal te benutten.
- \+ Het stijltje blijft leuk, natuurlijk...
- − Maar daardoor lijkt de game wel erg veel op zijn voorganger.
- − En dat treintje rijden is nou niet meteen veel leuker dan dat bootje varen.



JAN

THE LEGEND OF ZELDA:
SPIRIT TRACKS
DS
NINTENDO
04-2009

DIT VINDEN DE PU-EXPERTS ER VAN

# MOTION CONTROLS: DE

**Misschien wel het grootste nieuws van de afgelopen E3 is dat Sony en Microsoft nu ook werken aan nieuwe bewegingsgevoelige besturingsvormen. Kansloze na-aperij? Of een bevestiging van het idee dat 'Motion Controls' echt zijn doorgebroken? En hoe interessant is of wordt dit alles eigenlijk voor jou als hardcore gamer? Aan de hand van zeven stellingen geven Maarten, Jurjen en Jan hun kijk op deze zaak.**




## STELLING 1

**Leuk hoor, die technische demo's van Sony en Microsoft. Maar uiteindelijk is het toch de kunst om games te maken die de getoonde technologie goed benutten. En die waren alleen op de stand van Nintendo te vinden.**



**Jan:** Niet helemaal. Achter gesloten deuren toonde Microsoft een tweetal games van Natal: Molyneux' Milo & Kate en een Natal-versie van Burnout. Alleen Sony had niks speelbaars.
Afgezien van het feit dat deze stelling dus inhoudelijk rammelt, is er ook nog een symbolische waarde. Nu dankzij internet al het nieuws meteen op straat ligt, vond ik het juist zeer aangenaam dat zowel Microsoft als Sony alle twee verrasten met nieuwe ontwikkelingen en hardware. De E3 is daar precies het geschikte podium voor!
**Maarten:** In principe ben ik het hiermee eens. Echter, tijdens de persconferentie van Sony werd ook duidelijk gezegd dat ze games hadden laten zien voor de aankomende twee jaar, maar dat Motion Control toekomstmuziek was. Ik verwacht dus niet dat die handel binnen een jaar in de winkels ligt, laat staan tezamen met een game.
De E3 is, zoals Jan zegt, een ideaal moment om de consument en journalist even een kijkje in de keuken te geven om te zien wat men allemaal aan het brouwen is.
Nintendo heeft op dit moment nog steeds het alleenrecht op een bewegingsbestuurbare spelcomputer. Alleen wordt aan alle kanten geknabbeld aan deze exclusieve succesformule.
**Jurjen:** Die dingen die Jan games noemt, beschouw ik zelf gewoon als demonstraties. En als ik de demonstraties van Microsoft vergelijk met de demonstraties van Sony, waren die van Sony een stuk overtuigender. Ik kreeg echt zin om daadwerkelijk met die wiebelstok te gaan spelen (zie screen), en dat gevoel kreeg ik bij de demo's van Microsoft absoluut niet.

## STELLING 2

**Lekker dan; Nintendo komt eerst met een draadloze controller en dan met een opzetstukje zodat het ECHT goed werkt. We zijn dus twee jaar lang genept?**

**Jurjen:** Ja, eigenlijk wel. Aan de andere kant zijn we ook genept door de fotorealistische, 'emotion engine'-graphics van de PS2. Ik bedoel: elke technologie is tegenwoordig eigenlijk al verouderd op het moment dat deze wordt uitgebracht. Er verschijnt een paar jaar later altijd wel weer iets beters of mooiers.
**Jan:** Het is natuurlijk wel behoorlijk nep dat Nintendo zo snel al met een verbeterde versie komt. Dat de Wii-Mote niet echt nauwkeurig werkte, zag je al bij Wii Sports waarbij je veelvuldig kon cheaten met bepaalde bewegingen. Nintendo heeft in retrospectief dus eigenlijk een halfbakken product afgeleverd met de eerste Wii-Mote. Alsof je opeens onder een driewieler een extra band plaatst.
Maar goed, nep of niet nep; het werkt en daar gaat het om. Ik heb op de E3 een aantal games gespeeld die er goed gebruik van maakten en daar draait het uiteindelijk om.
**Maarten:** Nintendo heeft ons al meer dan twee jaar vermaakt met een nieuwe spelbesturing. Dat het nu bij games als de eerste Red Steel niet goed werkte... Dat is jammer, maar bij heel veel games (Wii Sports) werkt het gewoon prima en hebben miljoenen mensen op de wereld zich opperbest vermaakt. Zoals Jurjen zegt: de tijd gaat vooruit en de techniek ook. Alsof de eerste auto bezitters uit 1885 nu boos worden op Peugeot omdat er tegenwoordig modellen zijn die harder kunnen rijden én airco hebben!



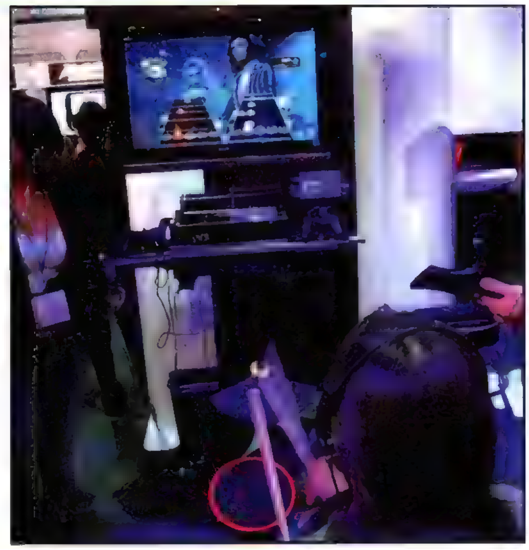
# ...DEKOMST VAN GAMING?

## STELLING 3

**Nu er voor de huidige spelsystemen steeds weer nieuwe besturingsvormen en accessoires verschijnen, lijkt de komst van een volgende generatie hardware steeds verder te worden uitgesteld.**

**Maarten:** Dat denk ik niet. Sony is heel duidelijk over wanneer ze met een volgende generatie komen. En dat duurt gewoon nog wel een paar jaar. Ik denk sowieso dat de nieuwe besturingsvormen compatibel worden met eventuele nieuwe hardware én dat het naast de huidige manier van spelbesturingen zal blijven bestaan. Het zal dus ook geen gevaar gaan vormen voor de 'ouderwetse' gamer.
**Jurjen:** Ik vraag me af wat de reden moet worden voor consumenten om de volgende hardware aan te schaffen. Vroeger kocht je een nieuwe console voor de betere graphics. De reden dat mensen de Wii kopen heeft alles te maken met de controller. Maar om een nieuwe controller te lanceren, hoef je niet met nieuwe hardware te komen. En aangezien alleen de hardcore gamefanaten geïnteresseerd zijn in graphics die nog mooier zijn dan wat de PS3 en Xbox 360 momenteel kunnen produceren, denk ik dat de huidige generatie nog heel lang mee kan.

**Jan:** Nintendo, Sony en Microsoft geven het zelf aan. Ze willen heel lang voortbouwen op de huidige machines. En door steeds meer randapparatuur te introduceren, blijven er meer en nieuwe manieren van spelcontrole ontstaan en dat levert nieuwe belevingen op, kijk ook naar het fenomeen Guitar Hero (zie screen). Ik denk wel dat in geheime laboratoria de nieuwe consoles al uitgedacht worden, maar men kijkt voorlopig nog wel een paar jaar de kat uit de boom.



## STELLING 4

**Dat hele Motion Control-verhaal is eigenlijk alleen maar bedacht voor casual gamers. Een echte gamer heeft genoeg aan een stick en een paar knoppen.**

> "HET IS OVERDUIDELIJK DAT NINTENDO EEN NIEUWE MARKT HEEFT AANGEBOORD MET DE Wii EN DE BESTURING ERVAN."

**Maarten:** Gamen is voor mij iets anders dan het wellicht voor nieuwe gamers is. Het gaat mij niet zozeer om het spelen van een spel, maar de manier waarop.
Volgens mijn visie komt dat neer op het volgende: het is de link tussen het zien van beelden, hierop te reageren en deze te besturen door met je handen een controller te besturen. En dus niet met je hele lichaam, want gamen is juist wat anders dan de realiteit. Gamen doe je met je vingers, niet met je armen. Ik ben in principe helemaal geen voorstander van motion bestuurde spellen. Dan geef ik er



toch nog altijd de voorkeur aan om echt te gaan tennissen of bowlen. Ik kàn ervan genieten, maar dan het liefst op de casual tour. Met een paar vrienden, een uurtje. Misschien twee.
**Jurjen:** Ik weet dat er heel veel gamers zijn die zoals Maarten denken, maar voor mij is gamen wat anders. De aantrekkingskracht van games schuilt voor mij in 'het beleven van nieuwe, verrassende dingen'. Dat nieuwe en verrassende kan schuilen in het verhaal en de spelregels, maar ook in de vormgeving, of de manier van besturen. Daarom ben ik zeer te spreken over de huidige ontwikkelingen, die bewijzen dat game-innovatie niet alleen hoeft te schuilen in het verbeteren van de vormgeving.
**Jan:** Tja, Jurjen, dit zou ik ook zeggen, als Nintendo spreekbuis (☺!). Maar gamen is voor mij ontspanning, verstrooiing en wegdromen in spannende verhalen waar ik zelf de hoofdrol in mag spelen. Bij die nieuwe Motion Control zaken zie ik hoofdzakelijk veel druk bewegende mensen die in hun woonkamer staan te hupsen, te meppen, te zwaaien en te zwiepen. Daar zit ik, na een dag hard werken, dus niet op te wachten.
Ik denk dat men zich te veel blindstaart op al die hyperactieve huppelgames. Dat er een markt voor is, staat vast, maar ik hou te veel van mijn controller met knoppen en pookjes en de daar, van oorsprong bijbehorende games.

### Wii MOTIONPLUS

VOOR DE Wii
VERWACHT: OUT NOW

#### WAT IS HET?

Een klein blokje dat je onderop je Wii-afstandsbediening moet klikken, zodat de Wii je bewegingen een stuk nauwkeuriger (dan met een op zich zelfstaande Wii-afstandsbediening) kan registreren.

#### HOE WERKT HET?

In de MotionPlus zit een zogenaamde 'tuning fork' die rotaties over twee assen registreert. Deze informatie wordt toegevoegd aan de gegevens die de reeds in de Wii-afstandsbediening aanwezige versnellingsmeter registreert.

#### WERKT HET?

Jazeker, dat bewijst Wii Sports Resort met onderdelen als tafeltennis, [illegible] Het voelt allemaal een stuk nauwkeuriger en 'echter' dan dat gebruikelijk op de Wii, al werkt het bij snelle slagen nog steeds niet perfect 1-op-1. Vraag is natuurlijk ook of partijen buiten Nintendo er eveneens goed gebruik van zullen maken.

#### GESCHIKT VOOR...

Casuals, party games, [illegible] sporten, zwaardvechten, richt-en-schiet-spellen, racen.






## STELLING 5

**Natal is een typisch gevalletje gebakken lucht van Molyneux. Het werkt echt niet zoals ze dat via de demonstratiefilmpjes willen doen geloven.**

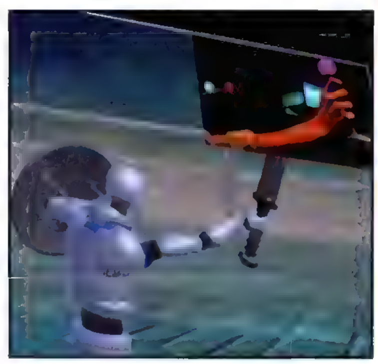
**Jan**: De grap is, het werkt dus wel… het klinkt bijdehand maar ik heb als enige met Milo mogen 'spelen' op de E3, hand in hand met Peter Molyneux. Toegegeven, het werkt wel minder dan getoond. Milo (dat jochie) herkent kleur (de kleur van mijn jack bijvoorbeeld), emoties in je stem en bewegingen. Het volledige spel zal Milo & Kate gaan heten - waarbij Kate een hond is - en wordt een soort van next-gen Nintendogs.
Natuurlijk is er veel scripted maar de emoties en het gegeven om als gebruiker je 'in' Milo's wereld te begeven, waren wel degelijk zeer indrukwekkend.
**Maarten:** Tjonge, ik bof maar dat Jan en ik voor hetzelfde blad werken. Die man kent ook iedereen en komt overal, als enige! Hoe dan ook: ik geloof wel dat het werkt, maar ik voel me er totaal niet door aangesproken. Het komt bij mij allemaal iets te zweverig over. Maar misschien moet ik het ook als enige op m'n gemakkie een keer bekijken en voelen.
**Jurjen:** Ik denk dat Natal zeker potentie heeft bij casual gamers, maar denk dat hardcore gamers dit veel minder gaan trekken dan de Wii-controller en Sony's zwaaistok. Als gamer verlang je denk ik toch een meer solide gevoel van controle, iets wat je vast kunt pakken en in kunt drukken.




## STELLING 6

**Van alle getoonde technologieën, lijkt die van Sony het meest geschikt om daadwerkelijk in games te kunnen gebruiken.**

**Jurjen:** Ik heb er niet mee gespeeld, maar op basis van de demonstratie lijkt de Motion-controller van Sony inderdaad beter en nauwkeuriger te werken dan die van Nintendo, inclusief MotionPlus. Wel vraag ik me af hoe ik met die gloeiende staaf een platformer of shooter ga besturen. Of zal er door Sony ook nog een soort Nunchuk worden aangekondigd?
**Jan:** Ik zie Sony geen Nunchuk toevoegen en vond een aantal toepassingen - zoals het switchen tussen first- en third-person in bepaalde (mini) games erg lollig. Wel vind ik Sony's toepassingen een hoog 'Wii na-aap gehalte' hebben.
Project Natal kan de volgende stap in mainstream gamen zijn, al zie ik ook toepassingen waarbij je Halo 4 ouderwets met controller speelt maar door een gooibeweging in de lucht te maken een granaat gooit. Een combinatie dus.
Ik hoor ook enthousiaste verhalen over een Burnout versie (de race-game) via Natal. Ik heb dus wel goede hoop op games voor Natal al zal het nog wel even duren alvorens we er echt zelf mee aan de slag kunnen gaan.
**Maarten:** Ik moet eerlijk zeggen dat ik de techdemo presentatie van Sony behoorlijk overtuigend vond. Het leek gek genoeg heel goed te werken. Vooral het moment waarbij de twee sambaballen gebruikt werden om een zwaard en schild te besturen. Maar uiteindelijk is het precies hetzelfde als de Wii besturing en voegt het op papier niets toe aan het huidige aanbod, behalve dat het grafisch allemaal wat beter kan dan op de Wii.





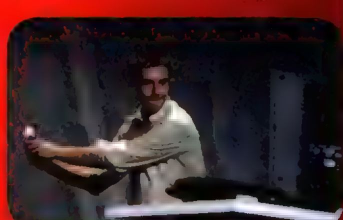
## NAAMLOOS MOTION PROJECT

VOOR DE PS3
VERWACHT: ALS HET AF IS

### WAT IS HET?
Een manier om met je lichaam, maar vooral met de beweging van je handen en armen, een computerspel te besturen.

### HOE WERKT HET?
Je hebt een soort lichtgevende sambabal in je handen die samen met de rest van je lichaam geregistreerd wordt door de PlayStation Eye. Heel simpel gezegd is het eigenlijk een compleet uitgewerkte en totaal vernieuwde EyeToy! Maar nu werkt het goed!

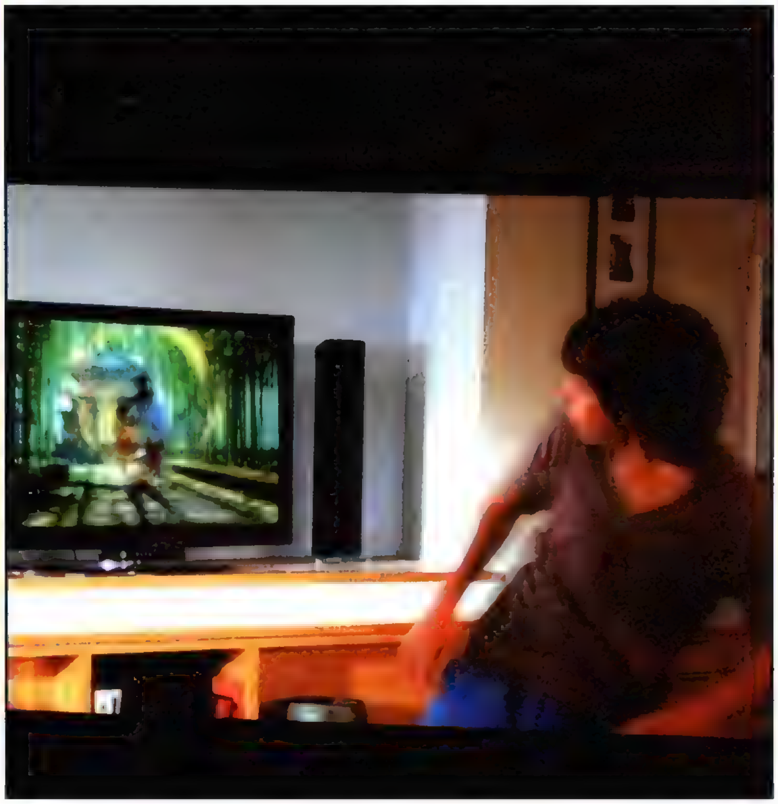
### GESCHIKT VOOR...
Alle soorten games die je ook op de Wii speelt en verwacht. Vooral partygames, of de nieuwe Tiger Woods. Eigenlijk is het dus gewoon een goedkope kopieer actie, maar dan voor PlayStation 3 bezitters en oogt het allemaal een stuk mooier. Wij denken dat een grote groep mensen hier stiekem best blij van wordt.



## STELLING 7

### Over tien jaar speelt bijna niemand meer met een traditionele controller.

**Maarten:** Gelul! Hoewel games steeds vaker een labeltje 'casual' krijgen, zal er volgens mij altijd een duidelijke splitsing blijven tussen 'old school controller games' en 'nieuwerwetse zwiep-je-rot spelletjes'. Anders stop ik ermee.
**Jurjen:** Ik denk dat traditionele controllers gewoon blijven bestaan, maar het idee dat een standaard controller het beste is voor alle soorten games en gamers, is nu wel ingehaald door de praktijk.
Ik verwacht in de toekomst veel experimenten met besturingsmethoden, en ben benieuwd naar waar dit alles ons gaat voeren.
**Jan:** Ik sluit me in deze helemaal aan bij Maarten en Jurjen.



## CONCLUSIE

Het is duidelijk. Alle drie de zogenaamde experts denken te weten hoe de vork in de steel zit. Maar hoe lang je er ook over zwetst: het is overduidelijk dat Nintendo een nieuwe markt heeft aangeboord met de Wii en de besturing ervan. En die nieuwe groep gamers (ook wel casual gamers genoemd) heeft zoveel geld te spenderen dat zowel Sony als Microsoft ook met een serieuze, alternatieve bewegingsoplossing komen voor hun console. Zelfs een blinde reetkever kan zien dat deze manier van videogames besturen in de toekomst alleen nog maar zal groeien. Maar dat neemt natuurlijk niet weg dat de ouderwetse controller immer zal blijven bestaan.



## PROJECT NATAL

VOOR DE XBOX 360
VERWACHT: 2010

### WAT IS HET?

Het is een 23 centimeter lange camera sensor, dat qua omvang aan een slanke frontspeaker van een 5.1. boxenset, die je bij voorkeur op of onder je televisie plaatst. Hiermee kun je zonder controller gamen, want de gamer is zelf de controller geworden!

### HOE WERKT HET?

Project Natal maakt gebruik van twee camera's (waarvan één infrarood) en een microfoon. Door de combinatie van verschillende technieken wordt je volledige lichaamsskelet en bijbehorende bewegingen herkend waardoor controllerloos gamen mogelijk is. Het apparaat scant bovendien de diepte van de gebruiker ten opzichte van het scherm maar huisvest ook stem- en gezichtsherkenning. Project Natal herkent voor verschillende type games de daarbij horende handelingen.

### WERKT HET?

De techdemo's die Jan achter gesloten deuren zag, werkten waarbij, aangetekend dient te worden dat Molyneux' Milo & Kate deels scripted is en tevens nog heel ver verwijderd is van een volledige game. Maar schiet-, race- en kledergames werkten goed zoals getoond tijdens Microsoft's persconferentie.

### GESCHIKT VOOR...

De eerste toepassingen zullen hoofdzakelijk gevonden worden in partygames, actieve sportgames en andere minigame-achtige spelomgevingen. Maar ook racegames en vechtgames zijn in de maak, evenals toepassingen voor hardcore games waarbij je bijvoorbeeld schiet met de traditionele Xbox 360 controller maar andere handelingen verricht via Natal.





# ALPHA PROTOCOL

**Een game met in de hoofdrol een geheim agent met brute vechtskills? Dat klinkt als James Bond. En James Bond klinkt Maarten weer als muziek in de oren. Rara wie deze game op de E3 gecheckt heeft...**

Ongeveer anderhalf jaar geleden kreeg ik een rondleiding door de studio van Obsidian, alwaar aan mij de eerste beelden van Alpha Protocol werden getoond. Het spel, waarin je een special agent van een fictief land speelt, had qua actie en shooter elementen de oppervlakkigheid van een James Bond titel. De RPG diepgang die ze voor ogen hadden, moest een vergelijking kunnen doorstaan met Mass Effect, maar kwam bij lange na niet in de buurt.




## BLAREN

Voor afgelopen E3 stond er een behind closed doors op het programma. Ik had er echter totaal geen zin in. Het was de laatste beursdag, mijn poten zaten onder de blaren en ik zat niet te wachten op een suffe presentatie van een game die toch in het niet zou vallen bij al die andere E3 toppers.

Plichtsgetrouw als ik ben, meldde ik me toch bij de heren van Obsidian, en daar had ik achteraf geen spijt van, want die game is er inmiddels behoorlijk op vooruit gegaan, zeg! Zo ben ik er achter gekomen dat het shooter aspect echt heel goed is uitgewerkt: veel verschillende wapens (waarvan je de skills kunt upgraden), het dekking zoeken werkt als een tiet en er zitten ontzettend veel voorwerpen in die kunnen exploderen als je er een kogel doorheen jaagt.

Wat ik zelf heel fijn vond, is dat wanneer je van wapen wisselt (wat vaak nodig is omdat elke situatie weer een andere aanpak vraagt) de gameplay even gepauzeerd wordt.

## KILL MOVES

Met de actie zit het sowieso wel goed, want hoewel je veel moet stealthen, sluit je zo'n soepel onderdeel uiteindelijk toch weer af met een brute takedown move. Iets dat een special agent voor z'n land maar al te graag doet natuurlijk.

Niet alleen is het shooter aspect goed aangepast en uitgediept, ook de RPG elementen zijn flink op de schop gegaan. Zo zul je binnen de kortste keren in een soort romance verzeild raken met een chick die veranderlijker is dan een hoogzwangere vrouw in de overgang.

Hoe dan ook: Alpha Protocol wordt een coole game, want die gasten van Obsidian hebben duidelijk niet stil gezeten afgelopen anderhalf jaar.

### VERWACHTING

Het leek er lange tijd op dat Alpha Protocol een suffe game zou gaan worden, maar na de E3 ben ik ervan overtuigd dat het helemaal goed gaat komen!

- + Lekker shooter systeem.
- + Coole dialogen.
- + Veel ontploffingen, brute kill moves.
- − Hoofdpersonage lijkt weinig karakter te hebben.


MAARTEN

ALPHA PROTOCOL
OBSIDIAN / SEGA
PS3 / X360 / PC
OKTOBER 2009



# BAYONETTA

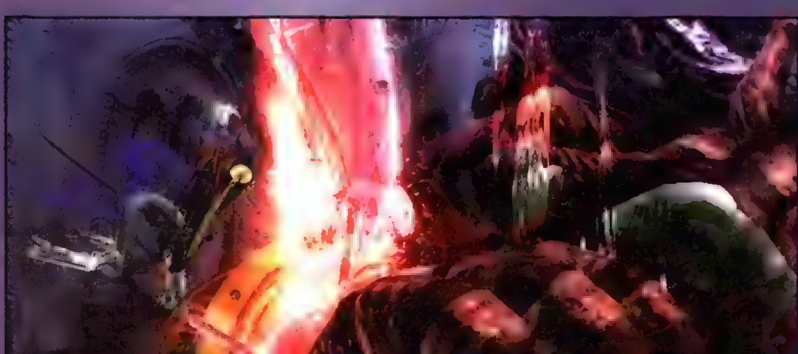
**Uiteraard was ook Bayonetta aanwezig op deze E3, en zat producer Hideki Kamiya braaf de hele dag in een klein kamertje zijn nieuwste kindje te presenteren. Naast een speelbaar level op de Sega stand zag Steven hier een nieuw exclusief deel van de game.**

Kamiya-san (de man achter Devil May Cry) bleef het maar zeggen tijdens de presentatie: 'Bayonetta is echt zo'n game die je zelf moet spelen om te waarderen'. En daar geef ik 'm gelijk in.

Wat mij betreft stelt de gameplay allerminst teleur.

De roots van de game zijn onmiskenbaar, maar Bayonetta weet wat mij betreft zonder problemen uit de schaduw van Devil May Cry te treden.

Allereerst hebben we natuurlijk de schitterende heldin. Die hele geile SM nanny stijl pakt goed uit wat mij betreft. De Japanse presentatie en afwerking begint ook al te schitteren, want de cheesy muziekjes en drukke overlays maken het visueel en akoestiesch een aangename drukte van jewelste.


Dat geile teefje heeft zelfs geweren aan haar benen. Dubbelloops, neem ik aan...

## GEHEIM

Achter gesloten deuren kreeg ik echter nog een voorproefje van het verhaal, in de vorm van een schitterende animatie. Maar op verzoek van Kamiya-san mag hier nog niet over worden geschreven. Uiteraard geef ik gehoor aan zijn verzoek, maar ik kan wel verklappen dat de cut-scenes er geweldig uitzien en wat betreft inhoud precies voldoen aan mijn verwachtingen van een dergelijke game (van het Japanse over-de-top beuksoort).

Het intermezzo leidde naar een eindbaasgevecht, waar een enorm wezen getrotseerd moest worden. Deze pakte verschillende stukken van het gebouw op waar de heldin zich in bevond, waar ze vervolgens op rond sprong en wild richting de bad guy uithaalde met grootse aanvallen.

## SPECTACULAIR

Het trucje dat bij de eindbaas werd toegepast, vechten op een dynamische en bewegende ondergrond, kenmerkt de hele game. Voorafgaand aan dit gevecht stuiterde de heldin al door de levels. Soms vecht je vallend, op rondvliegende rotsblokken, of loop je al knallend over muren. Dit zijn echter geen vaardigheden waar je zelf een beroep op kunt doen. Het level bepaalt wat er gebeurt en wanneer. Dat maakt de actie er echter niet minder indrukwekkend op. En de mix van vette combo's, special charges en extreem verwoestende aanvallen, die als kleine minigames worden uitgevoerd, zorgt dat ieder moment in Bayonetta spectaculair oogt en aanvoelt.

Tussen het geweld van titels als Dante's Inferno en Brütal Legend kreeg ik toch het idee dat Bayonetta van een hoger kaliber is, en zich zelfs kan meten met Sony's geweldige God of War III.

### VERWACHTING

Waar God of War III de Amerikaanse top is binnen het genre, laat Bayonetta zien hoe de Japanners dit aanpakken... en dat is niet mis.

- + Originele en charismatische heldin.
- + Tot in de puntjes verzorgd en professioneel gepresenteerd.
- + Ongekend spektakel als gevolg van de dynamische levels en brute aanvallen.


STEVEN

BAYONETTA
XBOX 360 / PS3
PLATINUMGAMES / SEGA
2009

# DE E3 VOLGENS MAARTEN




## GAME VAN DE SHOW
Het publiek werd helemaal gek tijdens de Sony presentatie toen Uncharted 2: Among Thieves op het gigantische witte doek werd geshowd. Gillende fanboys hielden het niet meer. En ik merkte dat ook mijn hartje sneller klopte, wat een game! Het spel met het mooiste kleurgebruik en volgens mij ook nog de vetste graphics! Ik heb deel 1 helemaal kapot gespeeld en kan niet wachten om met het volgende deel aan de slag te gaan.

## *NOG VIER ANDERE TOPPERS*
Mafia II
FIFA 10
BioShock 2
Borderlands

## MISSER VAN DE SHOW
Weet je, ook al vinden we het misschien leuk dat Microsoft en Sony keihard Nintendo achterna hollen met hun motion controls, het blijft natuurlijk te gay voor woorden. Natuurlijk zit er potentie in, maar waarom gaan ze weer in elkaars vaarwater zitten? Laat 't alsjeblieft aan Nintendo over, want die hebben het naar de huiskamer gebracht.

## *NOG TWEE ANDERE MISSERS*
1: Dat ik niet uitgenodigd was voor die VETTE party van DJ Hero en JJ wel, terwijl hij niet eens geweest is! RAAAH!!
2: Dat moet het feit zijn dat Jurjen en ik de persconferentie van Microsoft hebben gemist. Volgend jaar zijn we er wel bij jongens!

## VERRASSING VAN DE SHOW
Echt grote verassingen waren er niet, want van de toptitels als Modern Warfare 2, Assassin's Creed II, Mafia II, Uncharted 2 en God of War III wisten we al dat ze vet zouden worden.
Alpha Protocol vond ik wél een echte meevaller! Vooral het shooter element zit zo goed in elkaar dat ik er het volste vertrouwen in heb. Ook al is er misschien wat concurrentie op dat gebied. ;)



## LEKKERSTE BOOTHBABE
Dat was de boothbabe van THQ waarvan ik het niet kon laten een kiekje te maken. Ze zag eruit als een Italiaanse en had me toch een stel (nep)jetsers! Oké, ze was dan wel een beetje aan de rijpe kant. Ik vermoed dat het haar laatste E3 was en juist daarom wil ik haar toch nog even in het zonnetje zetten.

## BESTE PARTY / RECEPTIE
Ik heb me goed vermaakt op de Ninty parteh! Het kwam wat laat op gang omdat het regende, maar toen de wolken eenmaal plaatsmaakten voor de smog, ging de feestvreugde buiten lekker verder. Alleen jammer dat de Nintendo bar om elf uur dicht ging en we alsnog een fortuin hebben uitgegeven aan white russians. Maar ja, een uitzicht over een verlicht LA onder een laagje smog is toch onbetaalbaar?



## WAT HEB JE GEKOCHT?
Ik heb op de valreep twee paar schoenen en drie T-shirts gescoord, op de ochtend van vertrek, vlak voordat we het vliegtuig in sprongen. Al deze prullaria vallen echter in het niet bij mijn vette, nieuwe klokje waar je nog een extra tijd op kunt instellen! Ideaal voor een PU-redacteur die door tijdzones flitst alsof we in de Terminator zitten. Nou ja, zoiets dan.



## LEUKSTE E3 GOODIES
Van Dragon Age en Rogue Warrior heb ik gameshirts gescoord, maar die heb ik weggegeven aan PU.nl lezers. Ik was eigenlijk het meest in m'n nopjes met de bèta key van de Uncharted 2 multiplayer. Ik weet wel wat ik aankomend weekend ga doen! Muhahaha!
Oh, en die lichtgevende Pac-Man stuiterbal wil ik bij deze ook weggeven aan iemand, want de kat rent er niet achteraan... Stuur maar een mailtje ofzo.

## BESTE STAND
Hoewel Activision de grootste stand had, EA de drukste en Nintendo de witste, vond ik Sony het meest geslaagd. De lounge boven de beursvloer zag er uit als een jeugdhonk voor yuppies. Ik heb daar overigens nog een LP van Raphael Saadiq gescoord en drie CD's waaronder de laatste van Beyoncé voor m'n vriendin. Ze lagen gewoon op tafel! Dan schuif je die toch in je tas!?

## STERKSTE LINE-UP
Ik was aangenaam verrast door 2K. Ze hadden geen stand maar een aparte ruimte boven de beursvloer, naast de behind closed doors ruimten. Helemaal ingericht voor journalisten. De kamertjes van Mafia II, Borderlands en BioShock 2 waren zo mooi ingericht dat het eigenlijk zonde was dat maar een select gezelschap het gezien heeft. En die games... stuk voor stuk om je vingers bij af te likken!

## MEEST TEGENVALLENDE LINE-UP
Nintendo. Ook al is het misschien voor de fans niet onaardig, er zitten voor mij gewoon geen games tussen waar ik naar uitkijk. Mario Galaxy 2? Wii Sports Resort? No thanks. Alleen New Super Mario Bros. Wii lijkt me dan wel weer leuk voor een avondje met wat vrienden en vriendinnen.




## VOOR MIJ WAS DEZE E3 HET JAAR VAN...
...de organisatie! De organisatie was te vergelijken met die van Leipzig! Het was echt retestrak geregeld: gratis maaltijden, dikke stands, internet, goede voorzieningen en totaal geen drukte. En de mogelijkheid dat je als journalist overal voorrang kreeg om een game te checken is de luxe die de PU natuurlijk verdient! ;)



nu bij
free record shop
XBOX 360
LIVE
Wolfenstein
Wolfenstein
MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB
van 69,99 voor
62,99
verwacht 7 augustus 2009
POWER UNLIMITED
VIG-CARD
€ 7,50 korting op vertoon van jouw
Power Unlimited VIG-card
maak kans op plaatsen voor
een uniek beachevent,
kijk op www.frs.nl/wolfenstein
reserveer nu op www.frs.nl/wolfenstein
make it yource
free record shop

# REVIEWS

## "RETRO"

Na een tweetal RPG's gecheckt te hebben, ben ik voorlopig even genezen van het genre. Let wel, ik vind ze niet vervelend of zo, maar twee van die spellen in één week, is iets teveel van het goede om het zo maar te zeggen. Dus bij deze zweer ik voor de komende maand(en) het RPG genre af. Ik ga me even ergens anders mee bezig houden, en ik weet ook al waarmee. Ik ga namelijk weer eens een paar games uitspelen. Zo heb ik nog Infamous, Prototype en Ghostbusters liggen en daar wil ik graag in mijn vrije tijd doorheen spelen. En verder natuurlijk mijn oude liefde Guitar Hero / Rock Band oppakken en wat Downloadable Content spelen. Zo ga ik nog even achter Iron Maiden tracks aan en ik denk dat ik Spinal Tap ook nog wel een draai geef.
Wie weet ram ik Guitar Hero Greatest Hits er zelfs nog wel in; al was het alleen maar om Cowboys From Hell te spelen of Laid To Rest.
Voor mij dus effe geen nieuwe spellen de komende tijd, ik ga lekker "retro" met games van een paar maanden oud.



## ONLINE ONLY

Pas een paar jaar geleden begon online gamen echt aan populariteit te winnen. Eerst waren het natuurlijk alleen de PC-gamers die zich daarmee bezighielden, maar inmiddels is het ook voor de consolebezitters de gewoonste zaak van de wereld geworden. Je bent onderhand zelfs een uitzondering als je geen internet-verbinding met je PS3 hebt, zoals de jongen in Yo!Post die hierdoor gedwongen is InFamous in het Nederlands te spelen.
Het geldt natuurlijk niet alleen voor gamen. Wij vinden het allemaal doodnormaal als er tijdens een TV- of radioprogramma/reclame voor meer info wordt door-verwezen naar een bepaalde site. Mijn moeder, die geen computer heeft (ze is 83 en heeft geen zin meer zich in die shit te verdiepen) ergert zich daar dood aan, maar beseft dat ze inmiddels tot een kleine minder-heid behoort waar nauwelijks nog rekening mee wordt gehouden.
Ik zelf heb nooit de behoefte gevoeld om via internet te gamen maar als ik mijn zoon bezig zie, zit ie in negen van de tien gevallen online te spelen met Call of Duty: World at War. Ik heb nog zat games voor 'm in de kast liggen (en dat weet ie ook) zoals Far Cry 2, Fallout 3, Prototype, GRID, InFamous... maar hij vraagt er niet eens om. Nee hoor, voor de zeventienhonderddrieën-twintigste keer z'n CoD Team Deathmatch opstarten, en in generieke levels proberen in zeven minuten zoveel mogelijk kills te maken, is veel leuker...
Ik snap er geen hol van, maar als zelfs iemand die nog tig topspellen in de kast heeft liggen, liever voor de zoveelste keer hetzelfde schijfje opstart, dan verbaast het me eigenlijk dat de game-industrie nog steeds groeiende is. Of is dit een van de redenen dat juist Nintendo, dat zich nauwelijks met online gamen bezig-houdt, voornamelijk voor die groei verantwoordelijk is?





## TOPSCORE



### FIGHT NIGHT ROUND 4

"EEN FUCKING STERK VERVOLG."

## ROCKEND ONDERWEG GAME



### ROCK BAND UNPLUGGED

"EEN HEERLIJK SPEELBARE MUZIEK-ERVARING."

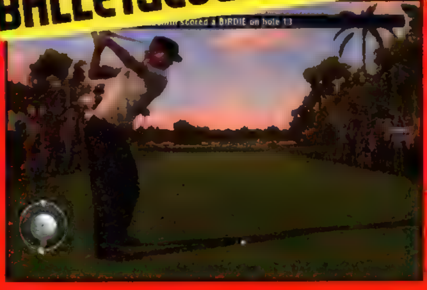
## COWBOY GAME VAN DE MAAND

### CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

"BLOEDLINK EN KOGELREGENS KNALPLEZIER."



## BALLETJESGAME VAN DE MAAND



### TIGER WOODS PGA TOUR 10

"IK ZAL DIE KAKKE-RIGE KUT ZAKEN-KERELTJES WEL EENS EFFE WAT LATEN ZIEN."

# ANNO 1404

**Anno 1404 is volgens Jan typisch zo'n game om je pa er van te overtuigen een nieuwe PC te kopen zodat jij, als hij naar badminton of bridgen is, zelf los kunt gaan met Left 4 Dead, Far Cry 2 en Call of Duty. Puur uit verveling klik je dan toch maar eens naar die shortcut van Anno 1404 van je pa, en voor je het weet, is het vier uur later...**

Anno 1404 is een game die draait om bouwen in vroegere tijden. Heel veel bouwen. En omdat wij, Anno 2009, graag romantiseren over vervlogen tijden, ziet de wereld er in deze game, aan het begin van de 15e eeuw, prachtig uit. Er wordt voor het gemak maar even vergeten dat slechts enkele tientallen jaren voor 1404 de Zwarte Pest een derde van Europese bevolking uitmoordde en dat oorlogen, politieke onrust en armoede aan de orde van de dag waren. Gelukkig is Anno 1404 een game en geen 'In Europa' van Geert Mak, en dus staat spelplezier hier centraal.

## AAN DE BAK

Niet dat Anno 1404 een laidback game is. Je moet flink aan de bak want er is altijd wel iets dat onderzocht, gebouwd, getransporteerd, verhandeld, gekocht, ontgonnen, aangelegd, geïnd, verkend, verdedigd, aangevallen, verstevigd, geüpgrade, uitgebreid, de kop ingedrukt, ingesteld, omgeploegd, geoogst, geïrrigeerd, bereid, behandeld, gemijnd en verwerkt moet worden.
Dat klinkt als een roep om een betere CAO maar alles wordt in de campagne modus stapsgewijs geïntroduceerd. Als je een paar uur verder bent, zal je aangenaam overweldigd zijn door de enorme hoeveelheid gebouwen en grondstoffen die allemaal bijdragen aan het stichten van een prachtige stad waar Koningen en Sjeiks tot ver over de oceaan vol bewondering over praten.

## EISENPAKKET

Je begint echter heel klein met een marktplaats, een paar boeren en wat huizen. Je gaat aan de slag, bouwt je nederzetting uit en langzaam komen er nieuwe economieën en voorzieningen bij. Men wil eten, drinken, een wegennet en een kapel om te bidden.




Als je genoeg gedaan hebt en je bevolking is tevreden, evolueer je naar een nieuw beschavingsniveau en dat gaat zo de hele game door. Per hoofdstuk zul je verschillende missies moeten volbrengen waarbij de handel tussen steden en door jou te ontdekken eilanden enerzijds, en het uitbouwen van je stad en het tevreden houden van je steeds groter wordende populatie anderzijds, je agenda behoorlijk vol houden. Gebouwen worden geupgrade door nieuwe technieken, maar ook het eisenpakket van de bevolking neemt toe. Dat betekent hogere kosten en dus weer meer handel drijven. Maar ook middels diverse zijmissies kun je geld en ervaring verdienen.
Na verloop van tijd ontdek je de Oriënt en daar maak je weer kennis met hele andere technieken. Door een combinatie van uitwisselen van informatie, jezelf bewijzen aan de inheemse bevolking en de hoge piefen aldaar te plezieren, zeil je met een volgeladen schip met goud, wierook en mirre weer terug. Nu maar hopen dat je bij thuiskomst niet opeens in een conflict bent beland, of dat de natuur zich even heeft laten gelden. Kortom: Never A Dull Moment in Anno 1404.

> "ANNO IS WEER HELEMAAL VOOR JANNO!"

## DE VAL VAN DE MUUR

De nadruk ligt zogezegd op het bouwen van je stad, het upgraden naar een hoger beschavingsniveau en het handelen met de Oriënt. Maar ook combat heeft een plaats gekregen.

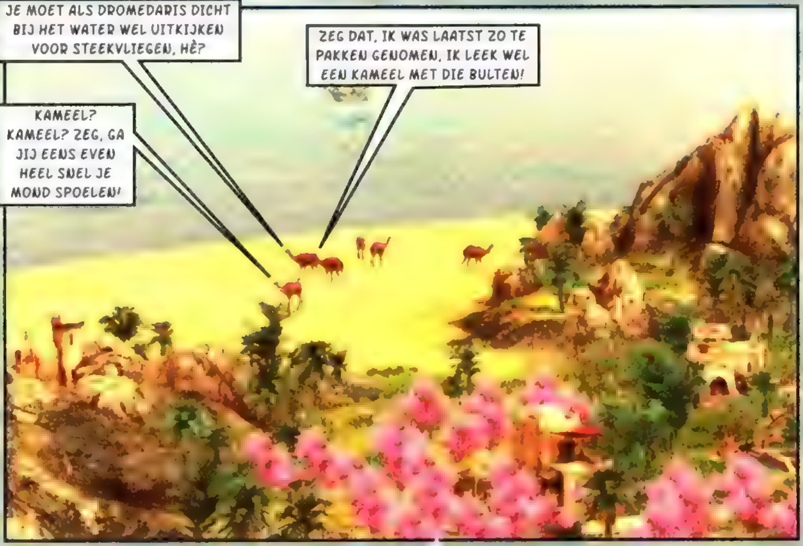
## PRACHT & PRAAL

Anno 1404 is ronduit een plaatje. Hoe groter je stad, hoe meer je je vingers zult aflikken bij alles dat op je monitor getoond wordt.
Het hoogtepunt is het bouwen van een gigantische kathedraal maar de Oriënt kent als minstens zo mooie tegenhanger de moskee van de Sultan. Maar wat te denken van het wapperen van de was aan de waslijntjes van de huisjes, de klotsende golfjes, het transport van goederen over en weer, de wuivende plantjes in de wind en ga zo maar door.
De details in Anno 1404 zijn onwaarschijnlijk.






In de voorloper was het stoeien met legers een vreemde eend in de bijt en voelde ietwat geforceerd. Units moesten individueel bestuurd worden en dat voelde maar gek. Gamers waren niet echt gelukkig met die keuze. In Anno 1404 is er gebruik gemaakt van indirecte strategie waarbij je kampementen, oorlogsgebouwen, wachttorens en kanonnen plaatst. De kampementen geef je na voltooiing een vaste taak mee die kan variëren van verdedigen en aanvallen tot muren slopen en ga zo maar door.
Op die manier heb je niet direct invloed op iedere zwaardslag of elk kanonsgat, maar kies je voor een meer algemene manier van uitvoering. Maar ook jouw fraaie, met bloed, zweet en tranen opgebouwde stad kan worden aangevallen. Het is dus zaak om je stad te ommuren met een dikke stadswal. En nog beter, om de zoveel meter een wachttoren te plaatsen waardoor je de vijand al van verre ziet aankomen en veilig van de kantelen kan bestoken.






Hij had een drukke baan als rookmelder.


Leuk, die gaystanjebomen.

## (ON)DANKBAAR

Soms vraag ik me wel eens af wat de makers van de Anno serie beweegt om steeds maar weer dezelfde game te maken. Maar nu ik Anno 1404 een weekje gespeeld heb, begrijp ik de ontwikkelaars beter.
Het is het streven naar perfectie, denk ik, en die wordt in Anno 1404 dicht benaderd. Als ik zout op slakken wil leggen, zou ik kunnen stellen dat je onderdanen wel erg veeleisend zijn en dat ze nogal lange tenen hebben. Echt álles moet perfect geregeld zijn en er is weinig ruimte voor fouten. Even te lang gehangen op een naburig eiland of iets te lang gecruised op zee, en je kunt zo maar terugkomen in een stad waar de (ondankbare!!) inwoners in opstand zijn gekomen. Voorts zou de game wel wat humor kunnen gebruiken, want het is nu allemaal behoorlijk serieus. Ook zou ik wel eens een iets uitgebreider militair spelsysteem willen zien, of in ieder geval de keuze voorgeschoteld willen krijgen of je met volwaardige combat of met een beetje combat zou kunnen spelen. Enigszins vergelijkbaar als bij racegames waarbij je diverse 'hulpjes' aan of uit kunt vinken.
Maar voor de rest is deze Anno weer helemaal voor Janno!

## CONCLUSIE

Anno 1404 zal geen wereldschokkende scheuring binnen de bestaande kampen van gamers veroorzaken, maar Related Designs weet middels een combinatie van oogstrelende beelden en verslavende gameplay een city builder af te leveren die in een keer doorstoot naar de top van het genre.

JAN

SCORE 84

De campagne modus is al behoorlijk maar de sandbox mode biedt tijdloos plezier.

ANNO 1404
PC
RELATED DESIGNS I.S.M. BLUE BYTE / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

7+

# TALES OF V

**We hebben Jeroen speciaal voor deze twee pagina's wakker moeten maken want die lange lag gewoon op de bank te maffen. Was Tales of Vesperia nou zo slaapverwekkend of had het avondje doorzakken in Het Wapen van Zaandam z'n tol geëist?**

Tales of Vesperia een slaapverwekkende game noemen, zou het spel te negatief afschilderen. Het probleem zit 'm meer in de hoeveelheid battles die je achter elkaar winnend af moet zien te sluiten zonder ook maar één savepoint tegen te komen. Gevechten die ook nog eens elke spanning ontberen, gezien het gemak waarmee je de vele monsters in elkaar weet te trimmen. Al snel wordt het dan een eentonige boel en zul je proberen de vele monsters op de World map te ontwijken. En dat is dan weer niet de bedoeling omdat je op die manier niet de XP kan scoren die je eigenlijk nodig hebt om verder te groeien in het spel.
Godzijdank bestaat er in de wereld van Tales of Vesperia de mogelijkheid om de gevechten automatisch te laten verlopen. Kun je lekker een bakkie koffie zetten terwijl je personages zelfstandig de nodige monsters in de pan hakken.
Da's aan de ene kant reuze relaxed natuurlijk, maar in mijn geval leidde dat dus tot lamlendig gehang op de bank, want dat kijken naar gevechten in plaats van zelf te battelen maakte me behoorlijk sloom. Of was het allemaal toch te wijten aan dat zevende rondje in de dorpskroeg?



(door: **Blurr**)

## OVERBEVOLKING

Tales of Vesperia een slechte game noemen, zou het spel eveneens te negatief afschilderen. Hij spel komt alleen wat mij betreft net effe te laat op gang. Dat mag je de game overigens wel aanrekenen want juist een RPG moet het hebben van een meeslepend verhaal en interessante personages.
Toegegeven, wat betreft interessante personages valt 't uiteindelijk nog wel mee, en tevens heeft Namco (de ontwikkelaar) z'n best gedaan om goede stemacteurs te vinden. Het niveau van Dragon Quest of een Final Fantasy wordt op dit gebied echter niet gehaald, maar de voice-acting overstijgt gelukkig ruimschoots die van bijvoorbeeld Star Ocean (zie elders in dit nummer).

> "HET BATTLESYSTEEM HAD WEL WAT UITDAGENDER MOGEN ZIJN."

Het grootste probleem voor Tales of Vesperia zal 'm vooral zitten in het feit dat de Xbox 360 overvoerd wordt door RPG's. Hierdoor hebben met name JRPG's (die vaak weinig innovatief zijn) het, zeker sinds de komst van Fallout 3, extra moeilijk.

## BASIC

Het battlesysteem in Tales of Vesperia is niet onaardig, maar biedt zeker niet de diepgang en vrijheid van het



'Spread Zero'... die naam moet ik doorgeven aan Heinz, voor hun calorievrije sandwich-spread!

### DE 360 EN AL HAAR RPG'S

De 360 komt onderhand om in de RPG's en dat maakt het voor Tales of Vesperia nog eens extra moeilijk om zijn weg naar het publiek te vinden. Want waarom zou je deze game aanschaffen wanneer ook spellen als Fallout 3 en Mass Effect in de winkels liggen? En mocht je echt op zoek zijn naar een typische JRPG, ook dan zijn er genoeg alternatieven. Blue Dragon (zie screen) of Lost Odyssey bijvoorbeeld en ook Square-Enix heeft een heel zooitje rollenspellen in de schappen liggen.

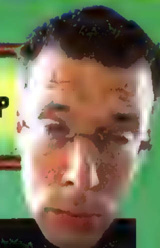




(door: **Klister NL**)
**Het tekort aan strandstoelen resulteerde in rellen aan het Vesperiaanse strand.**

# ESPERIA

JEROEN VALT BIJNA IN SLAAP





(door: **Tetsuya**)
**Deze verkoper heeft weer een lucratieve tupperware party achter de rug.**




(door: **La Marre Noire**)
**'Power Unlimited' geldt niet voor deze mensen.**

eerder genoemde Star Ocean The Last Hope. Het is allemaal nogal basic en dat merk je vooral op het moment dat je de automatische piloot z'n werk laat doen. Dat is het teken dat er niets meer te halen valt en de gevechten eentonig beginnen te worden.
De enige interessante gevechten die dan overblijven, zijn de pittige bossbattles. Probleem hierbij is dan weer dat de A.I. van je reisgenoten nogal te wensen over laat. De leden van jouw gezelschap worden echt té makkelijk verslagen en slaan alle orders die je ze voor het gevecht had meegegeven, in de wind.
Jammer, want als met name dit punt net even wat beter was uitgewerkt, had de game het er ongetwijfeld beter vanaf gebracht.

## OPFRISCURSUS

Ik zal het nog maar een keer herhalen: Tales of Vesperia is absoluut geen slechte game. Het is gewoon een typisch Japans rollenspel en het is kennelijk lastig om te breken met de archetypische eigenschappen binnen het genre. Denk aan een plot dat weinig boeiend is, voorspelbare personages en een behoorlijk lineaire verhaallijn. Wat mij betreft kan de JRPG wel een opfriscursus gebruiken aangezien er vrij weinig wordt gedaan om binnen het genre te vernieuwen. Natuurlijk zullen er liefhebbers zijn die smullen van de zoveelste piekharige helden en heldinnen met grote boezems, maar dat maakt de constatering dat we dit al (te) vaak hebben gezien, niet minder waar.




## DUS...

Is Tales of Vesperia dan zonde van je tijd en, belangrijker nog, geld? Nee, integendeel; het is een erg mooie (schitterende animé-achtige graphics) en goed speelbare JRPG, met een battlesysteem dat naarmate de game vordert als het ware met je meegroeit. Helaas slagen de pogingen om de gevechten interessant te houden niet altijd en grijp je al vrij snel naar de automatische piloot. En dus was het niet zo heel erg gek natuurlijk dat deze jongen zo nu en dan zijn ogen op de bank even dicht deed. Het had allemaal wel wat spannender mogen zijn en de game had wat mij betreft zeker een uitdagender battlesysteem moeten hebben.



## CONCLUSIE

Tales of Vesperia heeft een probleem dat in feite het hele genre van de JRPG overschaduwt: er zit totaal geen vernieuwing meer in. En je weet, stilstand is achteruitgang. De Japanners zullen er vermoedelijk van smullen maar wij Westerlingen zoeken iets met meer actie, en Tales of Vesperia mist juist dat in onze ogen zo belangrijke impact.

JEROEN

SCORE **78**

Een hele dikke dertig uur.

TALES OF VESPERIA
XBOX 360
NAMCO / ATARI
1 SPELER CO-OP 2-4
OUT NOW

12+

# RESIDENT EVIL ARCHIVES

**Sinds deeltje 4 laten Resident Evil-games zich vrij normaal en intuïtief besturen. Dat was vroeger wel anders! Als je ons niet gelooft, moet je Resident Evil Archives maar eens in je Wii schuiven, zoals Jurjen onlangs deed.**

De besturing is eigenlijk te gek voor woorden, maar vooruit: je moet op de richtingsknop naar links of rechts drukken om Jill rond haar as te laten draaien, en vervolgens omhoog drukken om haar vooruit te laten lopen door omgevingen die gewoon stil blijven staan.
Wil je je pistool richten? Dan moet je de R-knop ingedrukt houden en omhoog en omlaag drukken. Gek hè?
Nu ben ik zelf opgegroeid met de RE-serie, dus was ik al snel weer aan de malle besturing gewend. Maar op nieuwkomers zal de besturing onbegrijpelijk overkomen en ongetwijfeld heel wat frustrerende momenten opleveren.



## ZUINIG EN COMMERCIEEL

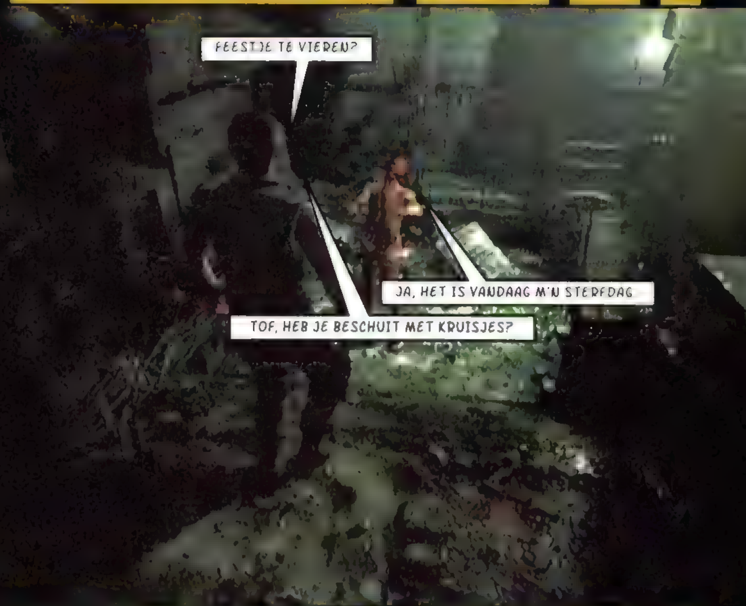
Het is spijtig dat Capcom niet even de besturing heeft aangepast om deze toe te spitsen op de mogelijkheden van de Wii-controller, zoals ze bij de heruitgave van RE4 hebben gedaan. Eigenlijk hebben ze behalve de weergave in breedbeeld voor deze versie helemaal niets toegevoegd of aangepast ten opzichte van de versie die ze zeven jaar geleden al voor de GameCube uitbrachten.Dat was een zeer geslaagde remake van de allereerste Resident Evil, met sterk verbeterde graphics, nieuwe omgevingen, nieuwe monsters, het kon niet op.
Zo royaal en liefdevol als die remake was, zo zuinig en commercieel is deze heruitgave van die remake.

## BONKEND HART

Maar goed, laten we het eens over de game op zich hebben. Die game, dames en heren, is fantastisch. Misschien wel de beste Resident Evil ooit, al zeg ik dat ook altijd als ik deel 2 of 4 speel.
Dit opgefokte eerste deel is in ieder geval een puurdere, zuiverder en meer claustrofobische horrorervaring dan deel 4 en 5. Je loopt met bonkend hart door krappe gangen en smalle weggetjes, in plaats van door open gebieden te rennen.
En je schiet niet op gekke Spanjaarden of Afrikanen maar gewoon op zombies, zombiehonden en een soort kikvorsmensen.
Vooral het feit dat die monsters vaak bijzonder onverwacht in beeld springen, houdt de spanning er goed in.




**JURJEN MOET WEER EVEN WENNEN**




> **"HOE GOED EN FANTASTISCH DE GAME 'OP ZICH' OOK IS, IK KAN 'M EIGENLIJK NIEMAND AANRADEN."**

## IETS VERSCHRIKKELIJKS

Misschien nog wel spannender dan je confrontatie met al die zombies, is de opbouw naar je confrontaties met een reuzenspin, een reuzenslang, een reuzenhaai en een reuzenplant. En dan bedoel ik ook echt dat die opbouw heel spannend is. Met subtiele en minder subtiele hints wordt je duidelijk gemaakt dat je langzaam maar zeker iets verschrikkelijks nadert. Dus wil je eigenlijk niet verder maar je moet wel: het beste recept voor een adembenemende horrorbeleving.
De uiteindelijke confrontaties zijn natuurlijk ook best spannend, vooral omdat je niet 'af' wilt gaan. Maar de werkelijke spanning schuilt wat mij betreft in de weg naar die griezels toe.

## NIEMAND AANRADEN

Toch, hoe goed en fantastisch de game 'op zich' ook is, ik kan 'm eigenlijk niemand aanraden.
De echte fans hebben 'm al voor de GameCube gehaald, en die versie kan ook gewoon op de Wii worden gespeeld (al mis je dan de breedbeeldweergave).
Ben je geen fan van de serie, dan ga je je waarschijnlijk verschrikkelijk storen aan de malle besturing.
Heel misschien ben je die zeldzame fan van de serie die de besturing juist wel tof vindt en de remake om een of andere reden niet gespeeld heeft. Dan is dit écht een game om in huis te halen.

## OOK ZERO KOMT ERAAN

Zoals de naam Archives al een beetje aangeeft, gaan er meer ouwe RE-games opnieuw uitgebracht worden op de Wii. Resident Evil Zero is de volgende. We hopen dat ook Code Veronica nog aan het archief wordt toegevoegd, maar op moment van schrijven is dat niet meer dan wishful thinking.




## CONCLUSIE

Met deze gemakzuchtige poging nog wat geld te persen uit een oude game, doet Capcom Wii-bezitters niet echt een plezier. Wat niet wegneemt dat deze RE goed is voor heel wat uren hoogkwalitatieve horrorpret, mits je de malle besturing voor lief neemt.



JURJEN

SCORE **70**

Uitgespeeld in een uur of tien, en dan zijn daar nog de Real Survivor mode en wat andere extra's.

RESIDENT EVIL ZERO
CAPCOM
Wii
1 SPELER
OUT NOW
16+

# TIGER WOODS PGA TOUR 10

MAARTEN SLAAT EEN BALLETJE

**Golf is nog altijd een sport voor de elite; een spelletje voor volgevreten zakenmannetjes als excuus om hun buitenechtelijke relaties en de aandelenkoersen te bespreken. Gelukkig is er voor gewone stervelingen de Tiger Woods serie, zodat ook een pauper als Maarten eens een fikse mep tegen zo'n golfballetje kan geven...**

Je hebt van die sportseries die door de jaren heen net zoveel evolutie doormaken als de microben in een slecht onderhouden aquarium. Ook de Tiger Woods games maakten zich lange tijd schuldig aan dit fenomeen, maar een paar edities geleden ging de bezem door de reeks en nu implementeert EA elk jaar genoeg vernieuwingen om van ons blije gamertjes te maken. Houden ze deze traditie met PGA Tour 10 in stand?

## TANDPASTASMILE

Het eerste wat ik in TW PGA Tour 10 deed, was een rondje golfen op de legendarische St. Andrews course met de man himself, Tiger Woods. Uiteraard is onze tijger, die compleet met zijn trademark tandpastasmile gedigitaliseerd is, de beste golfer in het spel. Een mooie gelegenheid dus om er wat birdies, eagles en misschien zelfs wel een albatross (één, twee en drie onder par, voor de n00bs) uit te gooien en mijn zelfvertrouwen op te krikken, voordat ik aan het echte werk in de Career mode zou beginnen.
Kwam ik effe van een koude kermis thuis. De bal op de fairway en de green houden ging nog wel, aangezien de besturing in feite hetzelfde is gebleven als in voorgaande delen, maar zodra het op het putten aankwam, leek ik meer op 'shaking' Pete Parkinson dan op de wereldberoemde topgolfer die ik onder de knoppen had.
Het komt doordat EA het putten vernieuwd en 'versimpeld' heeft, en gek genoeg maakt dat het in eerste instantie nu juist een stuk lastiger. Je moet het pookje in een rechte lijn op en neer bewegen, en dat is moeilijker dan het klinkt, zeker wanneer de green stijl afloopt.



Golfen is een kwestie van de bal hard, gericht en niet te vaak raken.







## JE KUNT NIET GOLFEN

Nadat ik de Career mode begonnen was, zou ik die kakkerige kut zakenkereltjes met hun nichterige handschoentjes wel eens even laten zien wie Maarten Blonk is!
Maar nee, wederom kwam ik bedrogen uit. Het personage waarmee je moet beginnen, kan er namelijk echt geen ene hole van. Je zal hem (of haar) moeten ontwikkelen door heel wat courses af te werken om ook maar een kleine kans te maken in de buurt van de top van het klassement te komen. Dus er is werk aan de winkel, want eigenlijk begin je als golfer die niet kan golfen.



## STATISCHE DWAZEN

Is PGA Tour 10 naast een goede ook een mooie game? Ik heb zo m'n twijfels. Oké, het helderblauwe water fonkelt dat het een aard heeft en het gras is zelfs groener dan bij mijn buurman (die heeft alleen een dakterras), maar toch ontbreekt er iets. Misschien komt het door het statische publiek, dat erbij staat alsof ze net een vuist in de aars hebben gehad. Misschien is het ook een beetje te clean allemaal.
Wanneer de camera met een helikopterview de course presenteert, is het echt wel genieten maar ik heb het idee dat Tiger Woods op grafisch gebied niet alles uit mijn console haalt.

## LEKKE BAND

Tiger Woods PGA Tour 10 is een goede game geworden waar weinig op aan te merken valt. De hamvraag is echter of het spel genoeg nieuwe content biedt ten opzichte van zijn voorganger om een aankoop te rechtvaardigen. Het putten is dan wel veranderd en er zitten meer challenges en online toernooitjes in deze editie, maar je koopt toch ook niet meteen een nieuwe fiets als je alleen maar een lekke band hebt?

> 'WAT MIJ BETREFT DE BESTE GOLFSIM OOIT.'

Oké, ik heb echt veel plezier beleefd aan het upgraden van mijn character in de Career mode en het langzaam beklimmen van de carrièreladder, maar al is PGA Tour 10 wat mij betreft de beste golfsim ooit; ik kan 'm alleen aanraden als je al een paar jaar geen nieuwe Tiger golfgame gekocht hebt.

## CONCLUSIE

Iedereen die het tof vindt om met een lange ijzeren staaf tegen een minuscuul balletje te raggen, heeft met Tiger Woods 10 de ultieme titel in handen!

MAARTEN

SCORE **79**

Tiger Woods PGA Tour 10 [illegible]

TIGER WOODS PGA TOUR 2010
PS2 / PS3 / XBOX 360 / Wii / PSP
EA TIBURON / EA SPORTS
1 - 4 SPELERS ONLINE
OUT NOW

3+

# FIGHT NIGHT

**Sinds kort doet Wouter aan boksen en op het moment van schrijven is de Groninger half kapot van de klappen die hij de avond ervoor heeft moeten incasseren. Inslikken die pijn, er moet namelijk flink aan de analoge pookjes worden getrokken in Fight Night Round 4!**

'Ik snap het niet,' zei een vriendin ooit tegen me, 'waarom is het leuk om elkaar helemaal tot pulp te slaan?'
'Waarom is het leuk om met z'n tweeëntwintigen achter een bal aan te rennen?' reageerde ik daarop.
'Humpf, voetballers mogen hun neusbotje tenminste houden. Blijf je stukken knapper...'
'Een neusbotje zit alleen maar in de weg, je hebt er geen fuck aan. En je hebt er ook niets aan als je kunt voetballen, terwijl klappen uit kunnen delen nog wel eens nuttig kan zijn', klonken mijn ijzersterke argumenten.
'Het is niets anders dan bruut geweld!', zeek het meiske nog even door.
'Precies', zei ik. 'Echte mannen die elkaar op sportieve wijze tegen de grond willen meppen. Pugilisme, baby, er is niets mooier.'
En zo is het toch ook? Ik vind sport geen flikker aan, niets niet, behalve dan een potje K1, boksen of UFC. Eigenlijk is knokken ook geen sport, het is meer dan dat.


Alsof ik op zaterdagavond de slaapkamer binnenkom...



Denk maar aan je schoonmoeder, jongen.

**"HET KOMT ECHT OVER ALS EEN REALISTISCH POTJE BOKSERIJ."**

## VECHTEN IS GEEN SPORT

Fight Night is dan ook geen sportgame vind ik, het is een knokgame. Je hoeft je niet bezig te houden met boring statistieken als je dat niet wilt, je krijgt geen saaie groene velden en lelijk geanimeerd publiek voor je smoel; het draait simpelweg om hooks, opstoten en directe knallers.
Oké, je moet trainen om je skills omhoog te pompen, maar dat maakt Fight Night eigenlijk een fighter met een tikkeltje RPG in de mix! Hoe vet is dat?

Zo zag ik Fight Night Round 4 eigenlijk als een rollenspel fighter, nog meer dan het vorige deel. Het begint al bij het maken van je eigen bokser (je kan een al bestaande Muhammad Ali of Mike Tyson kiezen, maar dat vond ik lame) met een redelijk uitgebreide Character Creator. Het vetste hieraan is dat deze tool complexer wordt als je van je eigen smoel een vechter wilt maken, iets dat heel makkelijk kan door een fotootje van het net

### VERBETERD? WATTAN?

Check een aantal dikke verbeteringen ten opzichte van deel 3:

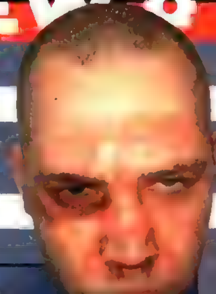
* Beter physics systeem. Klappen komen hierdoor op veel realistischere wijze en op veel meer verschillende plekken aan.
* Blokmeter: Yup, FNR4 is zeker niet HUD-loos, maar dat is allemaal cool. Ook de nieuwe blokmeter, die aangeeft hoeveel klappen je nog kunt blokkeren, werkt als een malle. In ieder geval beter dan het parry-systeem in 3.
* De minigames, die je tussen de rondes door kon spelen, zijn weg. Je kunt nu, door rake klappen uit te delen, punten verdienen waar mee je je health of stamina omhoog kunt gooien, of waarmee je je kapotte hoofd kunt herstellen. Je kunt je punten ook bewaren voor later.
* Inside fighting: In deel 3 zat er een vervelende onzichtbare muur tussen de vechters, waardoor je nooit vlakbij elkaar kon knokken. Vreemd, want dat is zelfs de specialiteit van sommige boksers. In Round 4 kunnen kleinere vechters een prima potje 'inside' boksen uitvoeren.





# ROUND 4

WOUTER INCASSEERT



te trekken of door je Xbox Vision te gebruiken. Zodra je jouw hoofd ingevoerd hebt, komen er namelijk een heleboel nieuwe customize opties tevoorschijn. Ik had mezelf bijvoorbeeld een heel klein, poezelig vrouwenneusje kunnen geven als ik mijn gigantische gok niet ENORM mannelijk had gevonden.

## POOK-PERIKELEN

Kon je er in Round 3 nog voor kiezen om op de knoppen te rammen in plaats van het rechterpookje te gebruiken voor je moves, in 4 is deze optie simpelweg weggelaten. Er zit dus niets anders op dan wennen aan deze ingenieuze (aanvankelijk nog wat onwennige) wijze van besturen, die gelukkig nog beter werkt dan in het vorige deel.

### NOG IETS KUT?

Een game die een 85 krijgt, die is dus niet helemáál perfect.
Ik vind de muziek namelijk nogal kut (alleen rap, r&b en een verdwaald elektronisch nummer), de menu's in de Career mode niet heel overzichtelijk (vreemd voor EA) en het aantal offline multiplayer opties nogal karig.

Even voor de duidelijkheid: in Fight Night beweeg je door de ring met de linkerpook en geef je stoten met de rechter. Een tikje schuin omhoog richting je tegenstander is bijvoorbeeld een jab, een kwart cirkel naar links is een hoek en een kwart cirkel naar rechts een opstoot.
Tenminste, dat meen ik me te herinneren. Ik moet namelijk toegeven dat ik theoretisch gezien geen ster ben in het 'stickslaan', zoals ik het voor het gemak maar even noem. Een counter bijvoorbeeld, een van de meest belangrijke en hardst treffers die je kan maken in Round 4, lukt me gemiddeld maar één of twee keer per wedstrijd, waardoor ik bijna nooit win met een KO.
Maakt verder niet uit, want ik win wel dankzij de drie balkjes die je stamina, je health en je blokkeringskracht representeren. Dus ram ik er combo's uit tot mijn staminabalk leeg is (want dan ben je toch te langzaam en te slap om goede treffers uit te delen), waarna ik naar achteren loop of op X druk om een duw te geven en wat ruimte te creëren, terwijl ik af en toe een aanval blokkeer. Dit net zolang tot mijn stamina weer vol is en dan is 't weer rammen geblazen! Het werkt soepel, het ziet er vet uit en het mooiste van alles: het komt echt over als een realistisch potje bokserij...





## BLOED, ZWEET EN VLEES

Wat dat betreft is FNR4 verre van een simpele fighter: de potjes zijn namelijk niet na drie snelle minuten afgelopen. Het kan natuurlijk wel, als je een KO of TKO scoort, maar het komt net zo vaak voor dat je gewoon de ronden aan het uitmeppen bent.
Geduld is dus zeker noodzakelijk, ook tijdens je trainingen waarvoor je best wel skills nodig hebt, wil je ze als een champion in plaats van een bum (pauperzwerver) afsluiten. Hoe beter je de trainingssessies doet, des te meer je skills omhoog gaan natuurlijk.
Veel gekut met sliders, points toebedelen en andere micromanagement-achtige shit komt er in FNR4 trouwens niet kijken. Het meeste gaat automatisch en dus ben je het grootste deel van de Legacy mode (career) gewoon aan het schedels inmeppen, iets dat gelukkig nog steeds gepaard gaat met die ranzige close-ups van vuisten die kanissen raken, compleet met bloed, zweet en indeukend vlees. Over 'in yo' face' gesproken.
Heel veel indrukwekkender dan in deel 3 ziet het er niet uit (hoewel de slagen wel veel beter aankomen, zie kader), maar de gevechtsanimaties lijken er wel wat soepeler op geworden en de graphics zijn zeker een stuk slicker.







## THAT'S GOTTA HURT!

Ik heb heerlijk lopen beuken in Round 4. Dit vooral in de Legacy mode, maar ook een potje multiplayer is best lachen. De kreten van je maten als er een dikke counter valt of wanneer een van de boksers na een beste hoek als een zoutzak ter aarde stort, zijn van het gewenste 'Holy shit!' of 'Hohohohoooo' kaliber. Dat laatste trouwens niet als wat de Kerstman roept, maar meer als een 'tering, dat moet pijn gedaan hebben'-schreeuw. Bovendien is de game nóg toffer als je in het echt ook wel eens de bokshandschoenen aantrekt. Ik heb in ieder geval zwaar zin gekregen in mijn volgende training. Links direct, links direct, rechter hoek, opstoot naar de lever, KAPLOWIE!!

## CONCLUSIE

Op het eerste gezicht lijkt Fight Night Round 4 niet zo verschrikkelijk veel te verschillen van deel 3, maar de game is op zoveel subtiele manieren verbeterd en uitgebreid dat het een fucking sterk vervolg genoemd mag worden.

WOUTER

SCORE **85**

Dit speel je wel een paar maanden, net zolang tot je rechterpook lam is, alleen waarschijnlijk niet langer dan een uurtje per dag.

FIGHT NIGHT ROUND 4
XBOX 360 / PS3
EA CANADA / EA SPORTS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

16+

# WALK WITH

WIE IS ER LUIER? WOUTER VS JEROEN



WIE SCOORT ER HOGER OP DE PEDOMETER... JEROEN OF WOUTER?



## ☞ JEROEN

**DAG 1** *DONDERDAG 18 JUNI*
ZO, HET MOMENT IS DAAR. VANDAAG ACTIVEER IK MIJN STAPPENTELLER (PEDOMETER VIND IK NIET KLINKEN) EN WE ZULLEN EENS ZIEN WIE ER OP EEN DAG MEER IN BEWEGING IS: WOUTER OF DEZE JONGEN. NATUURLIJK WEET IK DE UITSLAG AL. WANT WANNEER JE LUIHEID IN WIKIPEDIA OP ZOU ZOEKEN, STAAT ER GEGARANDEERD EEN FOTO VAN WOUTER NAAST. DIT WORDT KAT IN HET BAKKIE. HOEWEL, IK MOET OOK NOG EEN RPG CHECKEN DEZE WEEK EN DAT ZAL NIET ZO HEEL VEEL BEWEGING OP GAAN LEVEREN NATUURLIJK.
DEZE DONDERDAG BESTAAT VOORNAMELIJK UIT KOFFIE DRINKEN ACHTER MIJN BUREAU (ONZE STAGIAIR HAALT IMMERS) EN WAT HEEN EN WEER WANDELEN VAN EN NAAR HET GAMEHOK VOOR STAR OCEAN. DE ENIGE MOMENTEN DAT IK ECHT WAT STAPPEN BIJ KAN TELLEN, ZIJN DE KEREN DAT IK NAAR DE PLEE MOET. DAT ZIJN IMMERS TWEE TRAPPEN OP EN AF.
MAAR GOED, WOUTER PIEST EN SCHIJT AAN ÉÉN STUK DOOR EN ROOKT OOK NOG EENS, DUS DIE KOMT OP DIE MANIER AAN MEER STAPPEN. MISSCHIEN MOET IK EEN LIST VERZINNEN...

**DAG 2** *VRIJDAG 19 JUNI*
OPGESTAAN OM HALF ZES. DOUCHEN, AANKLEDEN EN NAAR DE TREIN WANDELEN. JAWEL, MIJN EERSTE ECHTE STAPPEN. WAARSCHIJNLIJK BEN IK OOK IN HET VOORDEEL DAT IK ZO VROEG OPSTA EN EEN LANGERE DAG MAAK. WOUTER LEEFT VOORAL 'S AVONDS EN DIE KEREN DAT HIJ LOOPT, ZAL HET NAAR DE KOELKAST ZIJN EN WEER TERUG.
DE DAG IS EEN BEETJE ZOALS DIE VAN GISTEREN. KORTOM, IK VOER GEEN FUCK UIT, WAT LOPEN BETREFT DAN. EN IN DE AVONDUREN, DOE IK OOK GEEN REET. IK BEN NOG AAN 'T BIJKOMEN VAN VORIGE WEEK TOEN IK ZO'N BEETJE ALLE KOZIJNEN VAN M'N HUIS HEB LOPEN SCHUREN.
IK VRAAG ME AF OF IK WEL AAN DIE DAGELIJKSE 3000 STAPPEN KOM DIE WALK WITH ME 'VOORSCHRIJFT'. MORGEN WORDT HET ANDERS, DAN STAAT SONISPHERE NAMELIJK OP HET PROGRAMMA!

**DAG 3** *ZATERDAG 20 JUNI*
KIJK, ZO KOM IK WEL AAN MIJN STAPPEN; GEWOON EVEN JE STAPPENTELLER AAN DE HALSBAND VAN DE HOND VASTMAKEN! KAN IK LEKKER NOG EFFE OP DE BANK HANGEN TERWIJL DE HOND HET WERK DOET. IK MAAK HET WEL WEER GOED OP HET FESTIVALTERREIN. IK ZOEK GEWOON EFFE EEN MOSHPIT OP OM LOS TE GAAN.
NA LAMB OF GOD, DOWN, KORN, SLIPKNOT EN METALLICA TE HEBBEN GEZIEN EN GEHOORD, LIG IK PAS ROND EEN UURTJE OF ÉÉN IN MIJN NEST EN HEB IK BIJ DEZE BESLOTEN HET ZONDAG WAT RUSTIGER AAN TE GAAN DOEN. HEEFT WOUTER OOK EEN KANSJE.

**DAG 4** *ZONDAG 21 JUNI*
HELEMAAL NIETS... ALLEEN ALL HAIL MEGATRON COMIC GELEZEN EN EEN BEETJE ROCK BAND UNPLUGGED GESPEELD OP DE BANK.

**DAG 5** *MAANDAG 22 JUNI*
DAAR GAAN WE DAN, DE FINAL STRETCH. EEN RUSTIG DAGJE OP DE REDACTIE. ZOU DE STAPPENTELLER MIJN RITJES OP DE FIETS OOK MEETELLEN ALS STAPPEN? DAT ZOU MOOI ZIJN. VERDER HEB IK GEEN DROL UITGEVOERD VANDAAG. OF WACHT, AAN HET EIND VAN DE DAG NOG EVEN NAAR DE SUPERMARKT GEWEEST VOOR WAT AVONDETEN.

**DAG 6** *DINSDAG 23 JUNI*
IK HAAT RPG'S! IK HANG DE HELE DAG OP DE BANK TERWIJL DIE STOMME STAPPENTELLER IN MIJN BROEKZAK ZIT. MISSCHIEN MOET IK, ZOALS ED VOORSTELDE, GEWOON EEN BEETJE SPASTISCH MET MIJN BEEN BEWEGEN?

"MISSCHIEN MOET IK GEWOON EEN BEETJE SPASTISCH MET MIJN BEEN BEWEGEN?"

**DAG 7** *WOENSDAG 24 JUNI*
VANDAAG DE UITSLAG. IK VOER DE TWEE STAPPENTELLERS IN EN... HAHA! ZO, DIT IS WEL HET ULTIEME BEWIJS DAT WOUTER LUI IS. ZELFS DIE ZONDAG TOEN IK ECHT NIETS GEDAAN HAD, ZETTE WOUTER NOG MINDER STAPPEN!







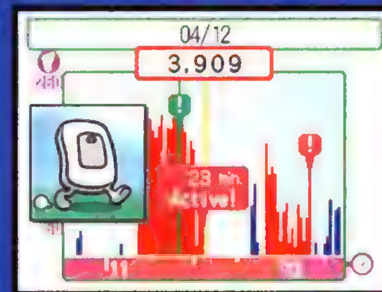


# ME



### WALK WITH ME

Walk With Me is niets meer dan een digitale stappenteller waarmee je kunt meten hoe jouw bewegingspatroon er uitziet. De game zal persoonlijke doelen voor je in kaart brengen en dan is het zaak dat je daar aan probeert te voldoen.
Verder heeft Walk With Me maar weinig te maken met een echte game. Ja, je kunt spelen met het aantal stappen dat je gezet hebt. Maar dat zijn meer gimmicks.
Is het leuk? Nee, maar wellicht nuttig en misschien willen mensen in één gezin wel eens zien wie er meer in beweging is.
Wouter vond het vooral Gay, en dat ondanks het feit dat hij voor het zwarte metertje gekozen had. Maar ja, wie klikt dat metertje dan ook vast aan zijn riem?







## WOUTER ✌

**DAG 1** *DONDERDAG 18 JUNI*
STAPPEN TELLEN? MOGEN DAT OOK DIGITALE STAPPEN ZIJN? LOOP DE LAATSTE TIJD NOGAL WAT AF IN PROTOTYPE EN KAN OOK BEST WEL WAT MINDER DE AUTO NEMEN IN RED FACTION: GUERRILLA.
GEHEID DAT IK DAT LOZE DING GA VERGETEN TROUWENS, OF IK MOET DE HELE WEEK DEZELFDE BROEK AANHOUDEN! HHHHMM, IK HEB DEZE AL EEN WEEK AAN. NOU JA, TWEE WEKEN MOET NÈT KUNNEN. GELUKKIG BEN IK ZINDELIJK!
JEROEN HEEFT WEL WEER DE MAKKELIJKSTE TEGENSTANDER UITGEKOZEN, HOOR! MORONTHON MAN VS DE PROFESSIONELE BANKCHILLER, HOE EERLIJK IS DAT? MAAR, MENEERTJE MAG DAN WEL DAGELIJKS NAAR CALCUTTA OP EN NEER HOLLEN, IK ZIT TEGENWOORDIG OP BOKSEN! ÉÉN TRAINING EN IK MAAK MINSTENS 10.000 STAPPEN MET AL DAT GETOUWTJESPRING. GELUKKIG MAAR, ANDERS WAS IK ECHT KANSLOOS GEWEEST.
***EEN PAAR UUR LATER...***
FUCK! VERGETEN DAT STOMME STUK PEDOPLASTIC IN MIJN TRAININGSBROEK TE MIETEREN! DAAR GAAN M'N KANSEN. ACH WAT KAN MIJ HET OOK ROTTEN, ALSOF IK ÜBERHAUPT WÍL WINNEN. IK MAG DAN WEL LUI ZIJN, MAAR BEN WEL TROTS OP MIJN LUIE ZWIJNHEID!

**DAG 2** *VRIJDAG 19 JUNI*
ZOOOOO, DAT WAS DE WERKDAG ALWEER! HET IS WEEKEND! VANAVOND ME HELEMAAL HET LEPLAZERUS GAMEN, KOEL BIER NAAST DE BANK EN HAD IK HIER NIET ERGENS NOG EEN PISPOTJE LIGGEN? HUH, WAS IS DAT VOOR RAAR PLASTIC APPARAATJE AAN M'N BROEK?

**DAG 3** *ZATERDAG 20 JUNI*
HEB DE HELE DAG IN MIJN ONDERBROEK DOOR HET HUIS GEWANDELD, TREK OM DRIE UUR 'S MIDDAGS EINDELIJK MIJN BROEK AAN WAARNA IK DAT LAME-ASS STAPPENTELDING ZIE HANGEN EN ER PAS EEN LICHTJE GAAT BRANDEN! KONT! EN DAT TERWIJL DIE JEROEN VANDAAG FLINK STAPPEN AAN HET GENEREREN IS OP SONISPHERE!!!
NOU GOED, MAAR EVEN BOODSCHAPPEN DOEN OM TOCH NOG WAT ACTIE TE ONDERNEMEN, HOEWEL DE APPIE OM DE HOEK IS EN IK DAAR DUS OOK GEEN OORLOGEN MEE GA WINNEN. VERLOREN ZAAK, WOUTER, VERLOREN ZAAK...
***'S AVONDS, ZO ROND ELVEN...***
FEESTJE VAN PU.NL-FREELANCER JOKKO. IS TOCH AL GAUW EEN FIETSRITJE VAN EEN KWARTIER. ALS IK DAAR NOU DIE PEDOMETER AAN MIJN POLS HANG, DAN MOET IK TOCH WEL EEN STAP KRIJGEN ELKE KEER ALS IK EEN SLOK NEEM. DAN BEAT IK JEROEN VANDAAG MET GEMAK! OCH, LAAT MAAR ZITTEN, ALSOF IK DIE KNAKKER NOG INHAAL MET Z'N VIJFTIEN MARATHONS PER DAG.

**DAG 4** *ZONDAG 21 JUNI*
8:30 UUR 'S OCHTENDS
ZOOOOWEEEEESSS, DIE FEESSSSIES VAN J.. J.. J.. JJJOKKO GAN ALTTTTIJD WEL TOTTTT LANG DOORZZZEG! ZZZZZZZZZZZZLAPENNNNNNN...
***16:00 UUR 'S MIDDAGS***
OH JA, DAAR GAAT MIJN DAG! NATUURLIJK! WAAROM KAN IK NIET GEWOON EEN KEER VROEG OPSTAAN IN HET WEEKEND, OOK AL GA IK VROEG IN DE OCHTEND NAAR BED?! NOU GOED, OVER ZEVEN UURTJES MAAR WEER NAAR BED. KANSLOOS...

**DAG 5** *MAANDAG 22 JUNI*
OOK VANDAAG OP DE REDACTIE GAAT ER NIET GESCOORD WORDEN. JEROEN TROUWENS OOK NIET. HOEWEL HIJ NET WEL SPONTAAN NAAR BENEDEN GING OM 'Z'N BAND TE PLAKKEN'. JAJA, ZO KEN IK ER OOK NOG WEL EEN PAAR.

"VERGETEN DAT STOMME STUK PEDOPLASTIC IN MIJN TRAININGSBROEK TE MIETEREN."

**DAG 6** *DINSDAG 23 JUNI*
EIGENLIJK ZOU IK VANDAAG BOKSEN, DUS DAN HAD IK WEER KUNNEN SCOREN, MAAR IK MOET FALLOUT 3: POINT LOOKOUT REVIEWEN VOOR PU.NL EN DAT GAAT ZEKER TOT VANAVOND LAAT DUREN. ACH, WAARSCHIJNLIJK WAS IK DAT STOMME DING TOCH WEL WEER VERGETEN.

**DAG 7** *WOENSDAG 24 JUNI*
DE UITSLAG. OKÉ, IK HAD ME VOORBEREID OP VERLIES, MAAR PWNAGE IS IN DIT GEVAL EEN UNDERSTATEMENT! MAAR GOED, IK VERGEET DIE FUCKING PEDOMETER OOK STEEDS! WAT EEN AFGRIJSELIJK LOOS RUKDING IS HET OOK! ECHT WEER IETS VOOR NINTENDO OM MET IETS DAT MIJN DOOIE KAT KAN VERZINNEN IN TE GAAN CASHEN ALS EEN MAFKEES! IK VOEL ME GEWOON VIES DAT IK AAN DEZE FARCE HEB MEEGEDAAN. WAT ZEG JE? IK KAN NIET TEGEN MIJN VERLIES? HOE KOM JE ERBIJ!






**UITSLAG**
**JEROEN: 42.859**
5 VAN DE 6 DAGEN DE 3.000 STAPPEN GEHAALD.
**WOUTER: 15.666**
3 VAN DE 6 DAGEN DE 3.000 STAPPEN GEHAALD.

# CALL OF JUAREZ
## BOUND IN BLOOD

**De man die sneller zijn factuur indient dan zijn schaduw, trok zijn laarzen aan, zadelde zijn paard en reed richting de ondergaande zon. Dit is het verhaal van Lange Jan en zijn avontuur in Call of Juarez: Bound in Blood.**




Het originele Call of Juarez kreeg te weinig credits. Toegeven, de stealth missies van Billy waren lang niet zo leuk als spelen met de maniakale 'Reverend' Ray... maar toch. Met in mijn ene hand de Bijbel en in de andere een geladen colt, knalde ik als Ray menig vijand naar het hiernamaals, en dat maakte veel goed.
BiB (Bound in Blood) is een prequel, en vertelt het verhaal van de jonge Ray en diens broer Thomas.

> "VERVELEN ZUL JE JE NIET SNEL."

### THE GOOD
BiB verbetert zijn voorganger waar nodig, maar houdt tegelijkertijd vast aan de elementen die de eerste CoJ zo leuk maakten.
Opnieuw is er de rauwe sfeer, de concentration mode (waarmee je in slow motion meerdere vijanden kunt aanvinken alvorens ze af te knallen) en de herkenbare Western-ingrediënten geïnspireerd op de bekende spaghettiwesterns.
Leuk is het verschil tussen de twee speelbare personages: de knauwende, geweldverheerlijkende Ray (close combat, dynamiet, dubbele guns) en de iets subtieler acterende, maar net zo dodelijke Thomas (long distance, sniper, lasso, messen).
De shooteractie kent meer verhaal dan bij menig genrebroeder en wordt zeer afwisselend gepresenteerd: postkoetsachtervolgingen, opgefokte indianen, pistoolduels, goudkoorts, de Amerikaanse burgeroorlog, een treinoverval... vervelen zul je je niet snel in BiB.
Daarbij is de multiplayer basic maar fun (zie kader).

### THE BAD
Ronduit tergend zijn de lange laadtijden tussen de hoofdstukken in, maar als ik weer eenmaal aan het knallen was, vergat ik dat snel.
Jammer is ook de allereerste missie, die is lang niet de sterkste. Neem van mij aan dat dit geen graadmeter is voor de rest van de game. Waarom Techland hiermee aanvangt is mij een raadsel.
Wat ik eveneens een tikje teleurstellend vind, is de lineaire structuur van de game. Je kunt een heel klein beetje free roamen tussen de missies door, maar de basis is toch zeer rechtlijnig.
Het spel schreeuwt om co-op maar die ontbreekt vanwege de nadrukkelijke verhaallijn (waar ook wel weer wat voor te zeggen is).
Tot slot laat de A.I. af en toe nadrukkelijk steken vallen, maar doordat je letterlijk honderden mannetjes neerschiet, mag dat de pret niet drukken.



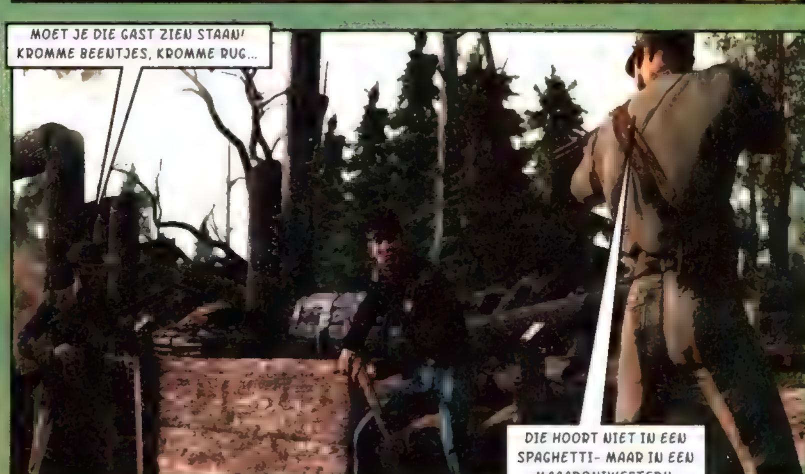
### THE UGLY
BiB kent grafisch twee gezichten. De stoffige stadjes, de uitgestrekte landschappen, de woestenij en de morsige saloons komen allemaal prachtig tot leven. Deze game staat bol van de sfeer. Daarentegen zijn de animaties van de personages wat houterig en blijven met name de grafische effecten van explosies gemeten naar de huidige standaard wat achter.
BiB toont boven alles het keiharde, ugly leven in het Wilde Westen waar een mensenleven niet telde. Het grove taalgebruik, de twijfelachtige moraal van de hoofdpersonen, de schimmige types die je ontmoet en de berg lijken die je achterlaat... het zorgt voor een brute, vermakelijke shooter wiens lelijke tronie heel wat moois oplevert.

### PRIJS OP JE HOOFD
BiB kent een uitgebreide multiplayer met verschillende modi. Naast standaard speltypen als Team Deathmatch en Free For All, was ik vooral onder de indruk van Wild West Legends dat doet denken aan de Assault mode uit Unreal Tournament. Hier speelt een team van bandieten historische schurkenmissies na, gebaseerd op roofovervallen van onder andere Billy The Kid en The Daltons (de echte, niet de stripversies, baklap!). Het andere team moet voorkomen dat de schurken hun drie objectives volbrengen.
Voor alle modi geldt een pienter bountysysteem. Steeds als je iemand omlegt, verdien je dollars. Hoe meer tegenstanders je neerknalt, hoe hoger de premie op je hoofd. Het wordt voor andere spelers dus steeds lucratiever om jou neer te gaan knallen. Met verdiende dollars upgrade je je klasse, dertien in totaal. Deze variëren van Scout, Native, Miner, Rifle Man, Mexican, Gun Smith, Sniper en ga zo maar door.
De multiplayer is snel, fris en een stuk minder tijdrovend dan bijvoorbeeld die van Call of Duty.










### CONCLUSIE
Ik zeg het nog één keer: Cowboys zijn bad ass en dat geldt al helemaal voor de broeders McCall. Bound in Blood is bloedlink en biedt kogelregens knalplezier.

JAN

SCORE **80**

Singleplayer gunslinging duurt ongeveer vier keer zo lang als de film Once Upon A Time In The West. De multiplayer is bovendien veel meer dan een verplicht nummertje.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
PC / PS3 / XBOX 360
TECHLAND / UBISOFT
AANTAL SPELERS: 1 - 12
OUT NOW

18+

# TRANSFORMERS
## REVENGE OF THE FALLEN

JEROEN HOUDT VAN ZWAAR METAAL

**Jeroen houdt wel van een potje heavy metal. Dat hij fan van de Transformers is, ligt dan ook voor de hand. Snap je? Metaal... grote robots... zwaar?**

Ja, ook ik moet toegeven dat die vorige Transformers game volkomen kut met peren was. Gelukkig is ontwikkelaar Travelers Tales meteen daarna van het Transformers project af gehaald en moeten ze nu voor straf levenslang LEGO games ontwikkelen.
Ik had dus goede hoop dat deze Transformers game de toets der kritiek zou kunnen doorstaan, en hoewel het niveau van die ene PS2 Transfomers game (gebaseerd op de Armada serie) niet gehaald wordt, heb ik me één dag lang best vermaakt met Revenge of the Fallen.

### ÉÉN DAG

Ja, je leest het goed: één hele dag, want zo lang doe je er over om de game uit te spelen. Zowel als Autobot als Decepticon heb je niet meer dan een uurtje of twaalf nodig. Daar moet ik dan wel gelijk bij vermelden dat je dan lang niet alle missies hebt gespeeld, aangezien ieder gebied ongeveer twee opdrachten heeft.

Die opdrachten komen echter allemaal op één ding neer: knal alles tot schroot. Toch klinkt dat saaier dan het in werkelijkheid is. Het punt is namelijk dat je de tegenstanders op allerlei manieren tot een hoopje verwrongen metaal kunt reduceren. Je kunt ze vanaf een afstandje neerknallen maar je kunt ze ook vanuit alt mode (wagen/vliegtuig) onder vuur nemen. Kun je dicht genoeg in de buurt komen en je transformeert, dan deel je ook nog eens een daverende klap uit.
Dat laatste ziet er niet alleen spectaculair uit (slow motion en vanuit verschillende camerastandpunten) maar levert de ontvanger ook nog eens aanzienlijke schade op.

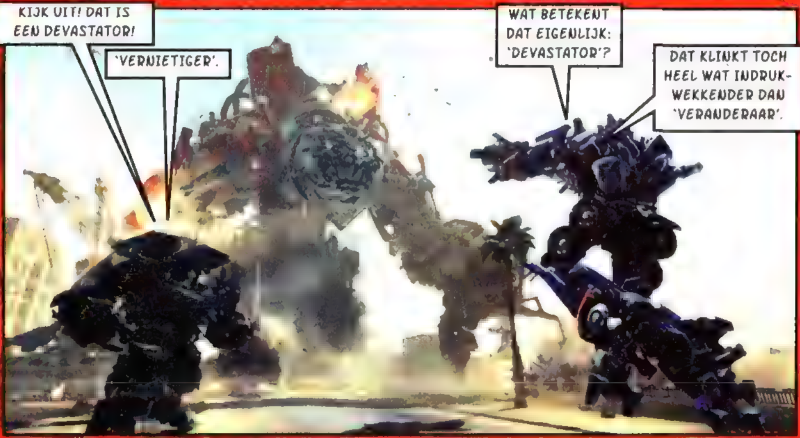
### ROLLENSPEL

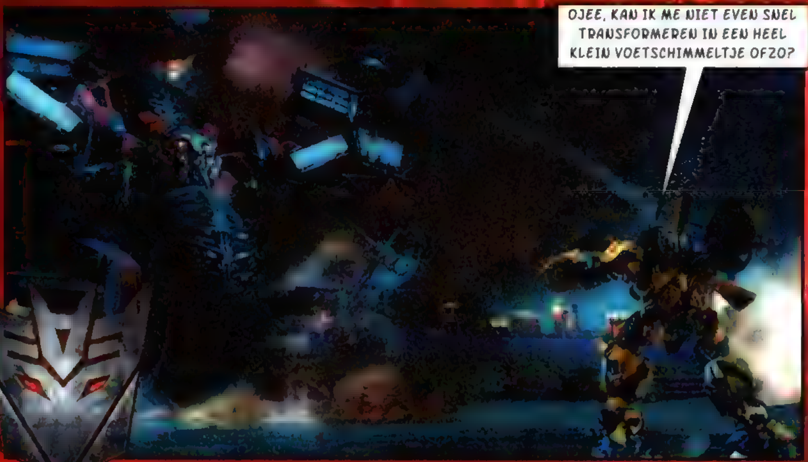
Voor al die actie krijg je energon (jeweettoch) dat je weer in kunt zetten om bijvoorbeeld de gezondheid van je groep te verbeteren of te zorgen dat je wapens minder snel oververhit raken. Het is een handig klein systeempje en nodigt uit om nog eens wat extra missies mee te pikken, al was het alleen maar om je groepje Transformers tot het maximale te upgraden.
Verder zijn er ook nog eens medailles (platina, goud, zilver en brons) te verdienen voor het voltooien van de opdrachten. Dus genoeg herspeelwaarde voor je geld.
Een beetje anders dan anders is de manier waarop je transformeert. Je moet de transformeerknop onder R2 (RT voor de 360 bezitters) ingedrukt te houden, en die dient tegelijkertijd als gas. Laat je 'm los dan verandert je voertuig ogenblikkelijk in een stalen robot.
Dit is even wennen maar na een paar sessies wil je niet anders meer.

### MULTIPLAYER

Iets wat ontbrak in de vorige TF game was een multiplayer mode maar gelukkig is die er nu wel.
De game leent zich er ook voor aangezien iedere Transformer over twee wapens beschikt en ook nog eens één speciale mogelijkheid heeft. Vooral in de multiplayer komen die eigenschappen perfect tot hun recht. Denk aan het healende vermogen van Ratchet of de Sideways die een soort van plakmijnen neer kan leggen. Heel handig wanneer de Audi R8 vanaf een dak loopt te snipen.




### GOOD VS EVIL



Iedereen weet natuurlijk dat de Decepticons uitermate slechte gasten zijn en de Autobots de good guys. Maar ik vind dat meneer Michael Bay dit hele goed vs slecht toch wel een beetje te ver doorvoert in de keuze van automerken.
Zo zul je zien dat alle Amerikaanse wagens onder de Autobot vlag rijden terwijl Europese en Aziatische wagens de kant van de Decepticons hebben "gekozen". Beetje verdacht niet?



Kijk naar Bumble Bee die als Chevrolet Camaro acteert en Sideways die in een Audi R8 verandert.
Dit was vroeger (Generation One) nog niet zo, want destijds was Bumble Bee gewoon een Volkswagen Kever.

**"EEN VAN DE BETERE TRANSFORMER GAMES."**

### CONCLUSIE

[illegible]

JEROEN

SCORE **72**

Na twaalf uurtjes heb je de singleplayer wel doorlopen en ga je lekker online knallen.

TRANSFORMERS REVENGE OF THE FALLEN
PS3 / XBOX 360
LUXOFLUX / ACTIVISION
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
12+

# MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

**In sommige delen van Nederland wordt vrouwen versieren 'brommers kieken' genoemd, in Veendam heet het 'monsters joagn', oftewel 'monsters jagen'. Wouter mocht dan ook vanwege zijn grote ervaring op dit gebied met Monster Hunter Freedom Unite aan de slag.**

Je kent het wel; het is zaterdagavond en je nodigt een paar vrienden uit om thuis bij je langs te komen. 'Vergeet je PSP niet, hè!' herinner je de drie kameraden nog, maar eigenlijk is dat niet eens nodig; die hadden ze sowieso wel meegenomen!
Als je vrienden eenmaal gearriveerd zijn, kan het feest beginnen. Als een soort geeky heksenkring gaan jullie met z'n vieren op de vloer zitten, elk een draagbare Sony in de handen geklemd en in allevier de apparaten maakt de Monster Hunter Freedom Unite UMD het geluid van een spinnende poes. Moeders zet een bak popcorn in het midden van de cirkel, de cola's staan bruisend binnen handbereik en…
Wat zeg je? Dit beeld komt je totaal niet bekend voor? Op zaterdagavond zit je achter de chicks aan? Je hebt maar één vriend met een PSP en de kans dat die Monster Hunter Freedom Unite gaat kopen is even groot als dat je moeder vanavond een snuif coke neemt in plaats van een kopje koffie? Hhhmm, daar was ik al bang voor.

### JAGEN 101

In Monster Hunter neem je de gedaante aan van een JRPG-stijl mannetje of vrouwtje en ga je op pad in een vrij groot gebied om op verschillende beesten te jagen. Dit kunnen grote draken zijn, maar ook het verslaan van dino-achtige beesten en freaks die op insecten lijken, behoort tot je werkzaamheden.
Aan het begin van de game is het neerhalen van zo'n monster een kwestie van lomp hakken met je zwaard of ander wapen, maar later is het handig om vallen of verschillende potions te gebruiken en zal een beetje tactiek je ook wel helpen. Heb je eenmaal zo'n beessie neergehaald, dan is het tijd om hem van alle waardevolle shit te strippen. Dat kunnen botten zijn om nieuwe wapens mee te fabriceren, maar ook vlees om van te schransen of huiden voor verse armor. Eigenlijk te veel om op te noemen, want het itemsysteem van Monster Hunter overtreft zelfs dat van World of Warcraft, zo uitgebreid is het (zie kader). Met je buit ga je terug naar het dorp, fix je het een en ander zodat je de volgende keer nog harder monsters kunt slachten, waarna je weer een missie gaat doen. En je snapt zeker wel dat je de volgende quest geen Ferrari's zal moeten jatten.

WOUTER HEEFT EEN MONSTER IN Z'N BROEK




**"NOG STEEDS VIND IK MONSTER HUNTER EEN TOTAAL ONGESCHIKTE GAME VOOR EEN HANDHELD."**









### FAN OF NIET

De verveling kan, zeker bij een minder geduldig persoon, al vrij snel toeslaan. Tenzij je Freedom Unite met een stel buddies gaat spelen (online is trouwens niet mogelijk), waardoor de game een stuk meer op een MMO gaat lijken en, als je een beetje samenwerkt, het monsterjaag proces veel sneller gaat. Maar ga je dat doen?
Vanzelfsprekend, tenminste als je een Monster Hunter fan bent (daar hoef je op zich niet perse Japans voor te zijn) en zo'n zaterdagavond met popcorn en cola je bekend voor komt. In dat geval is Freedom Unite een prima manier om je jaagpraktijken voort te zetten. Je kunt gewoon je oude character van je stick afplukken en weer op avontuur gaan, waarbij het feit dat je nu de game kunt installeren om laadtijden te verkorten en je katten kunt trainen om met je mee te vechten, je vast wel bij zal maken.
Bezit je deze blinde liefde echter niet, dan zal deel 1of 2 genoeg gejaag voor je zijn geweest, en een ongeduldige gamer die nog nooit een RPG heeft uitgespeeld, kan nog beter gaan 'monsters joagn' in Veendam.

### MONSTER HUNTER: DE STUDIE

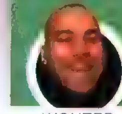
Wil je alle wapens, armor, potions, stukken vlees en andere shit uit Monster Hunter uit je kop kennen? Hier is je studiemateriaal!






### CONCLUSIE

Nog steeds vind ik Monster Hunter een totaal ongeschikte game voor een handheld. Dat wil overigens niet zeggen dat het een slechte titel is, zeker niet. Je moet het zich steeds herhalende trucje van monsters jagen echter wel verdomd cool vinden, wil je dit na de vorige delen nog weer eens honderden uren gaan doen.



WOUTER

SCORE **71**

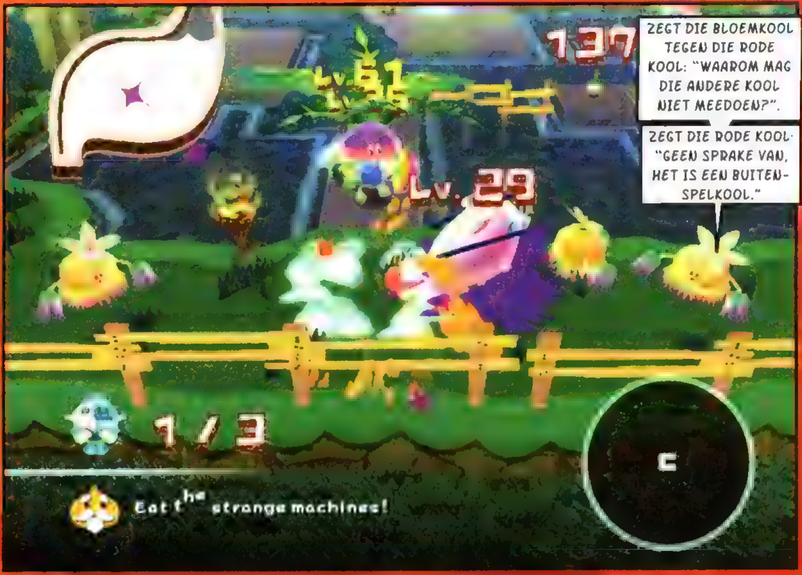
De fanatieke freak kan hier wel driehonderd uur voor uittrekken.

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
CAPCOM PRODUCTION STUDIO 1 / CAPCOM
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12+

# THE MUNCHABLES

JURJEN VREET FRUIT

**Als het waar is dat kinderen gedrag uit videogames overnemen, dan zou elke ouder meteen naar de winkel moeten rennen om The Munchables in huis te halen. Daarin doet de speler namelijk weinig anders dan het eten van zoveel mogelijk groenten en fruit.**




Je beweegt je Pac-Man-achtige happelaar met de richtingsstick naar bananenmensen en wandelende broccolies, en verorbert ze door op de A-knop te drukken.
Zo baan je je vretend een weg door hordes fruitfiguren, waarbij je 'level' (een cijfer tussen 1 en 500) snel stijgt en ook je formaat toeneemt, en dat laatste is niet alleen voor de sier.
Als grotere happer kun je barricades passeren waar je in kleine vorm niet voorbij komt.
Een hoger level is nodig om ook de groenten en fruitsoorten met lagere levels (het krachtlevel is bij elk sterker stuk voedsel afgebeeld) te kunnen verorberen.
Kom je een stuk voer met een hoger level tegen, dan kun je deze trouwens ook proberen te raken met een rolaanval om het te splitsen in een aantal kleinere varianten met lagere levels. Misschien dat je die wel kunt eten.




## PRETTIG

Toegegeven, het is een mal en excentriek gegeven om een spel op te baseren, maar het werkt en het is leuk, een beetje zoals bij Katamari Damacy (overigens ook een game van Namco).
Het eten en groeien doe je nogal terloops, maar toch zit je altijd helemaal in het spel, waarbij je vaak ook dingen gaat of blijft eten als dat helemaal niet nodig is. Gewoon, omdat de handeling zo prettig voelt. Een beetje verslavend en roesverwekkend zelfs.
De levels zijn stuk voor stuk vrij forse speelplaatsen, waarvan de verschillende veldjes met warps, ladders, kanonnen en andere doorgangen zijn verbonden.
Naarmate je verder in het spel komt, worden de levelontwerpen minder rechttoe rechtaan, en gaan lichte puzzel- en platformelementen een steeds grotere rol spelen. Van een spookhuis tot een koekjesfabriek en een ruimtestation, heeft elk wereldje zijn eigen sfeer.



## BEHAPBAAR

Elk tweede level wordt gevolgd door een eindbaasgevecht, waarin je bijvoorbeeld ballen naar een reusachtig stuk groente moet terugkaatsen of hem direct aan moet vallen om hem te splitsen in kleinere, meer behapbare onderdelen.
Je zou verwachten dat dit uiteindelijk vrij lastig wordt, maar dat is niet het geval. Zowel de gewone levels als de eindbazen zijn heel gemakkelijk en door iedereen te halen.
Eerlijk gezegd vond ik het wel prettig, zo'n gemakkelijk spel. Bikkels kunnen altijd nog proberen in elk level een S-score te halen of alle verstopte eikels te vinden.
Maar verder speelt het gewoon lekker weg, en saai wordt het nooit.





### OVERBODIGE MULTIPLAYER

Wellicht geïnspireerd door iets soortgelijks in Super Mario Galaxy, kan een tweede speler zijn afstandsbediening gebruiken om op vijanden te schieten, waardoor ze worden stilgezet of gesplitst. Misschien leuk voor de allerjongste spelers, maar verder heb je er niets aan, omdat het spel op zich al extreem gemakkelijk is. Dus waarom zou je dan de hulp van een tweede speler inroepen?

### TOP 5 VEELVRATEN IN VIDEOGAMES

**5 DE VIS UIT FEEDING FRENZY**
Losjes gebaseerd op de ouwe Intellivision game Shark! Shark! moet de vis in Feeding Frenzy alles eten wat kleiner is dan hij.

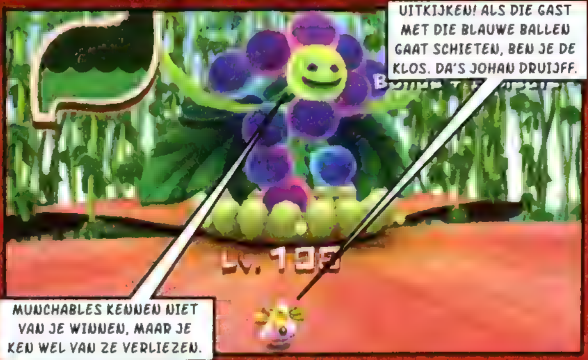
**4 RATTLE EN ROLL**
De twee slangen in deze ouwe game van Rare moeten zoveel mogelijk bolletjes eten, want alleen als ze zwaar genoeg zijn, gaan bepaalde deuren open.

**3 PAC-MAN**
Deze hapgrage rakker behoeft natuurlijk geen introductie. Hij vreet pillen als een gabber, zo heel af en toe eens afgewisseld met een stuk fruit.

**2 YOSHI**
Hij vreet je op, en poept je weer uit. Dus ondanks zijn vrolijke voorkomen, is dit eigenlijk een van de gruwelijkste monsters die je in een game kunt tegenkomen.

**1 KIRBY**
Niet zeiken maar zuigen, dat is het levensmotto van deze roze allesvreter... en slikken natuurlijk. We willen niet weten hoe zijn adem ruikt.

"HET SPEELT GEWOON LEKKER WEG."




### CONCLUSIE

Als je op zoek bent naar zware kost, iets om je wekenlang in vast te bijten, dan is dit niks voor jou. The Munchables is een licht doch verrassend lekker tussendoortje.

JURJEN

SCORE 72

Vijf uur om te voltooien, gelukkig is er dan nog de mirror mode/time attack, en is de game leuk genoeg om meer dan eens te spelen.

THE MUNCHABLES
Wii
NAMCO /
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

# STAR OCEAN: THE

**Jeroen is vermoedelijk de grootste romanticus op de redactie. De maan en de sterren hebben voor hem dan ook iets... uuuuh... romantisch. "Hoe zou het daar toch zijn?," horen wij hem regelmatig verzuchten. Hij meldde zich dan ook meteen als vrijwilliger voor een reisje richting een oceaan van sterren.**

Ondanks dat ik de ruimte als iets fantastisch en mysterieus ervaar, heb ik vrij weinig op met al die sci-fi films en series. En da's misschien wel een gemis bij het spelen van Star Ocean.
In eerste instantie voelde Star Ocean voor mij dan ook een beetje als een Japanse versie van Star Trek. Ook in Star Ocean trekt men er namelijk op uit om nieuwe planeten en onbekende streken te bezoeken. Alleen is de reden van de ontdekkingsreis in Star Ocean een andere. Vanwege de Derde Wereld Oorlog en de daarmee gepaard gaande nucleaire vervuiling is de aarde namelijk onbewoonbaar geworden, en zijn de overlevenden op zoek naar een planeet om zich te vestigen.
Op zich is dat natuurlijk al een heel avontuur, maar het wordt pas echt spannend wanneer je ruimtevaartuig tijdens een warp in problemen raakt en neerstort op een onbekende planeet...

## SLAP GEOUWEHOER

Nou ja, van een echt avontuur kun je eigenlijk niet spreken. Oké, je bezoekt allerlei planeten en ontmoet onbekende volkeren en je sluit allerlei nieuwe vriendschappen. Maar het grote probleem is dat het alomvattende verhaal als los zand aan elkaar hangt.

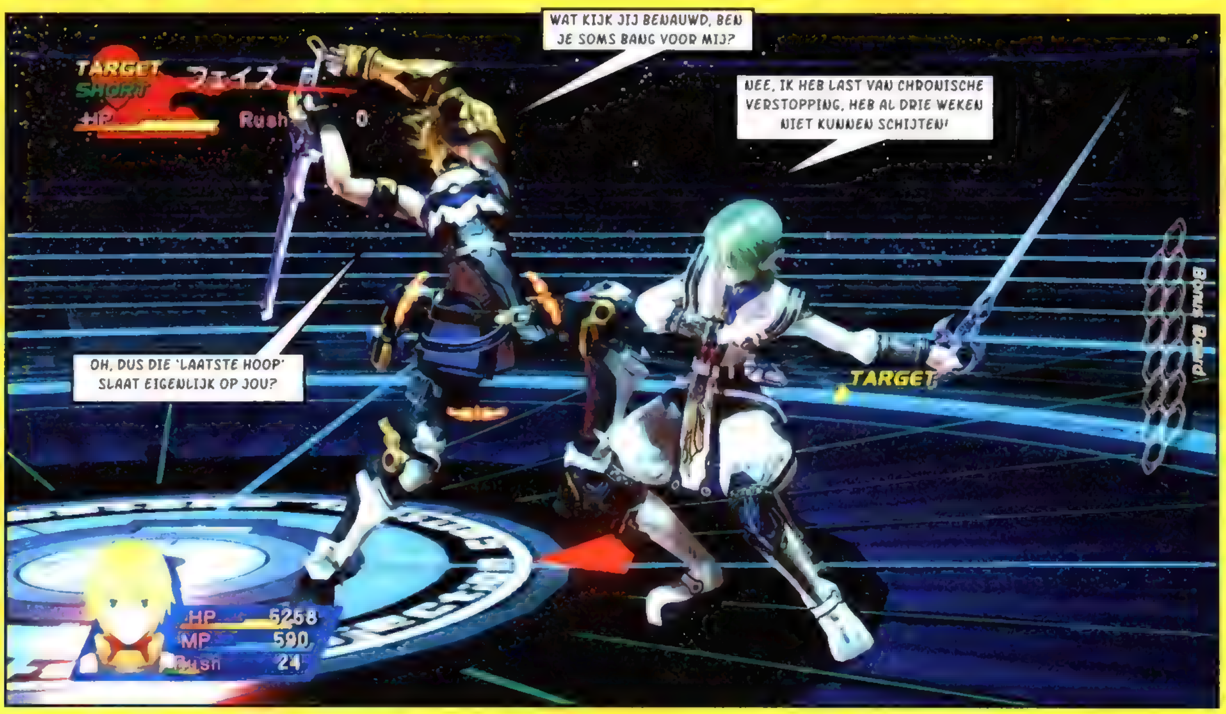
Het plot springt van de hak op de tak zonder dat er een rode draad te ontdekken valt. De prestaties van de Engelse stemacteurs werken daarbij ook niet echt mee want die gasten zijn niet om aan te horen. Daar waar Square-Enix erg goede voice-actors inzette voor Dragon Quest en Final Fantasy XII, slaan ze hier de plank compleet mis. Tip: negeer gewoon de cutscenes.
Verder worden de personages niet genoeg uitgediept om een band mee te krijgen of zelfs maar interessant te worden. Het boeit voor geen meter wat er met je personages gebeurt en dat is zeker in een RPG een slechte zaak.

## VETTE ACTIE

Gelukkig kunnen het zwakke verhaal en de vlakke personages niets afdoen aan de sterke gameplay van Star Ocean. Vooral het combatsysteem is er eentje om in te lijsten en mag van mij regelrecht worden geïmplementeerd in andere RPG's. In Star Ocean neem je namelijk de controle over één personage terwijl de overige drie worden bestuurd door de computer. Je kunt de besturing echter te allen tijde van de computer overnemen om wat meer controle over het geheel te houden. Maar je kunt er dus oók voor kiezen om de overige personages slechts simpele orders mee te geven tijdens gevechten.
Ondanks de eenvoud van het systeem, werkt het als een trein en heb je vrijwel geen omkijken naar je

**"HET COMBATSYSTEEM STEEKT ONTZETTEND GOED IN ELKAAR."**




### BONUS BOARD

Een interessant fenomeen bij de gevechten is het zogenaamde Bonus Board. Wanneer je aan bepaalde criteria voldoet (een tegenstander verslaan met een critic hit of meerdere tegenstanders tegelijkertijd) zul je worden beloond met een stukje op het board. Het board wordt dan gevuld met verschillende kleurtjes. Ieder kleurtje heeft weer een eigenschap, zoals extra XP of HP. Het is zaak om steeds meer vlakjes te vullen om zo het maximale uit de gevechten te halen.
Het brengt echter wel wat risico's met zich mee, want hoe meer vlakjes je hebt gevuld, hoe sneller die zuurverdiende kleurtjes van het board vallen wanneer je even iets te vaak geraakt wordt door een critical hit van je tegenstanders.

# LAST HOPE




personages en hoef je niet steeds te helpen of in te springen.
Het vechten zelf is ook even simpel als doeltreffend. Je hebt één aanvalsknop tot je beschikking waarmee je combinaties kunt maken, en verder een aantal skillz. Deze vaardigheden kun je onder je triggers plaatsen om ze snel in te kunnen zetten. De overige vaardigheden (of magie die hier symbology wordt genoemd) kun je inzetten door naar het menuschermpje te gaan, en van hieruit kun je je keuze voor een aanval maken die je niet onder je triggers hebt geplaatst. Logischerwijs zul je gedurende het spel steeds meer skillz kunnen vergaren. Zeer ingenomen was ik met de mogelijkheid om je tegenstanders te verrassen tijdens het gevecht. Je kunt namelijk door je sprong op te laden en een zijwaartse jump te maken op het moment dat je tegenstander aanvalt, hem verrassen en enkele klappen toedienen die wat meer schade aanrichten dan normaal. Een erg goede vondst.

## TACTISCH

Naast het feit dat je tijdens gevechten andere personages kunt controleren, kun je ook een personage inzetten die op dat moment niet in je team zit. Via het menu kun je namelijk op simpele wijze een nieuw personage in het gevecht introduceren. Wel zo handig wanneer je een bullebak als Bacchus D-79 nodig hebt en eigenlijk de fragiele elf look-a-like Sheifa Beleth in je team hebt zitten.
Ook noemenswaard is het ontbreken van random encounters; je ziet je tegenstanders dus gewoon lopen en kunt ze omzeilen of verrassen door ze van achteren te benaderen. In dat laatste geval ben je in het voordeel want er zullen dan minder tegenstanders op het scherm verschijnen en díe er zijn, zullen met hun rug naar je toe staan. Wanneer jíj echter verrast wordt, zullen er meer tegenstanders zijn en loop je het gevaar omsingeld te worden. Het heeft dus wel degelijk zin om je tegenstanders op een bepaalde manier te benaderen. Iets wat ook tactisch had moeten zijn maar totaal genegeerd kan worden, is het BEAT systeem. Dit stelt je in staat om je personage een bepaalde speelstijl mee te geven. Val je liever head-on aan of ben je meer defensief ingesteld? Maar de voorinstellingen zijn al zo goed dat er geen enkele reden is om daarmee te gaan rommelen.

## JAMMER

Het blijft jammer dat Star Ocean zo te lijden heeft onder verkeerd gecaste stemacteurs en een uiterst zwak verhaal; zeker als je weet dat het combatsysteem juist zo ontzettend goed in elkaar steekt. Met wat meer aandacht voor de algehele presentatie van de game, had Star Ocean zeker hoger gescoord.










## CONCLUSIE

Star Ocean mag dan qua verhaal niet boeien en de stemacteurs zijn om te janken, maar de actie maakt heel veel goed. Toch is de game geen uitschieter op de door RPG's overbevolkte Xbox 360.

JEROEN

SCORE **78**

[illegible]

STAR OCEAN: THE LAST HOPE
XBOX 360
TRI-ACE / SQUARE-ENIX / ATOLL SOFT
1 SPELER
OUT NOW
12+


WWW.NEDGAME.NL
- HET GROOTSTE ASSORTIMENT
- ZOWEL NIEUWE ALS GEBRUIKTE GAMES
- VEEL RETRO EN MERCHANDISE
- ALTIJD LAGE PRIJZEN
- SNELLE LEVERING EN EENVOUDIG BETALEN
- AL RUIM 10 JAAR VERTROUWD KOPEN
NEDERLANDS GROOTSTE ONAFHANKELIJKE GAMESHOPKETEN !!
THE BEST PS3 AND PSP EXCLUSIVES - YOU WANT THEM ?? WE GOT THEM !!
NIEUWE FILIALEN IN DORDRECHT EN LEIDEN !!
CHECK ONZE WEBSITE VOOR DE OPENINGDATA EN SPECTACULAIRE ACTIES
NEEM JE OUDE GAMES MEE NAAR ONZE WINKELS EN RUIL ZE IN VOOR EXTRA KORTING !!
ALMERE BOTTELAARPASSAGE 4
AMERSFOORT ARNHEMSESTRAAT 7A
APELDOORN HOOFDSTRAAT 146
ARNHEM RIJNSTRAAT 11
DORDRECHT VISSTRAAT 9 (BEGIN AUGUSTUS)
GRONINGEN OUDE EBBINGESTRAAT 68
LEIDEN HAARLEMMERSTRAAT 220 (BEGIN SEPTEMBER)
NIJMEGEN MR. HERMANSTRAAT 3 EN 9
UTRECHT AMSTERDAMSESTRAATWEG 315

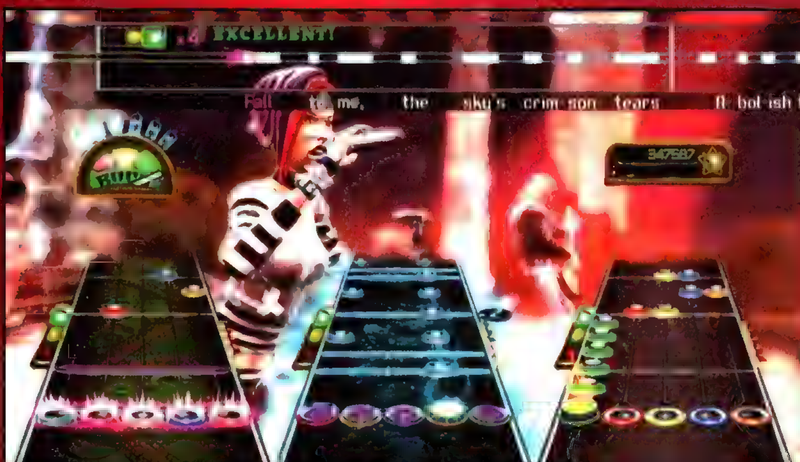
# GUITAR HERO GREATEST HITS

**En daar ging hij weer, plastic gitaartje om zijn nek en een Metallica shirtje aan. Jeroen was weer helemaal in zijn nopjes. Voor zolang het duurde...**

Je kon er op wachten natuurlijk. Wanneer je game zo succesvol is, maak je er toch gewoon een verzameling van? Een beetje wat grote bands ook doen. Lekker een greatest hits album samenstellen en dan achterover leunen terwijl het geld binnen stroomt.
Maar één ding lijkt Activision daarbij vergeten...

## OUWE SHIT

Veel grote bands stoppen er op zo'n verzamelalbum, naast de grootste hits, ook nog wel een paar tracks bij die gloednieuw zijn. Of ze maken een hele CD met de relatief onbekende B kanten van singles. Daar wil een fan nog wel eens voor in de buidel tasten.
Op dit vlak blijft Activision echter in gebreke. GH Greatest Hits bevat echt alleen maar ouwe zooi, variërend van vette tracks ('Lamb of God - Laid to Rest, The Sword - Freya, Pantera - Cowboys From Hell) tot matte zooi (Heart - Barracuda, Boston - More Than A Feeling, The Police - Message In A Bottle).
Het aanbod is zo breed dat er voor de bezitter van meerdere GH-versies heel wat tracks bij zullen zitten waar ze niets mee hadden en hebben.
Wat nieuwe tracks erbij had dat leed natuurlijk kunnen verzachten. Wat mij betreft is dat een grote misser.



Zelf zit ik meer te wachten op de spin-off: Guitar Hero Greatest Tits.

## VIER MAN

Wat wel leuk is, is dat al die tracks ditmaal master recordings zijn. En dus hoor je de echte Kurt Cobain in plaats van een slechte imitator. Bovendien kun je de nummers nu als band spelen en dus drie vrienden uitnodigen voor een gezellig avondje muziek maken.
Jammer is wel, dat je eventuele verzameling DLC op je harde schijf niet compatible is met deze Guitar Hero. Een beetje hetzelfde probleem als waar GH Metallica mee te kampen had.
Maar goed, die game had dan weer als voordeel dat het boordevol vette tracks zat; iets waar je bij deze grootste hits versie je vraagtekens bij mag zetten.

### CONCLUSIE

Greatest hits? Nee, [illegible] wat mij betreft. Ik had liever gezien dat je deze games online had kunnen downloaden via PSN of Xbox Live want dan had iedereen zijn eigen greatest hits kunnen samenstellen.

JEROEN — SCORE 65

Een dagje flink doorhalen en je bent door de Career mode heen, maar da's in feite niet zo belangrijk want iedereen speelt toch quick play met drie maten.

GUITAR HERO GREATEST HITS
PS3 / XBOX 360 / PS2 / WII
ACTIVISION
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12+

PSP

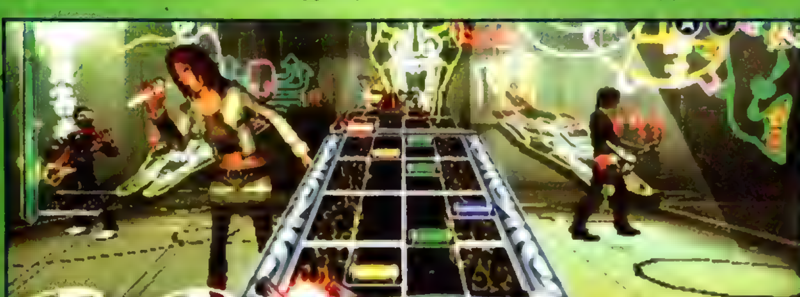
# ROCK BAND UNPLUGGED

**Meteen nadat Jeroen klaar was met GH Greatest Hits pakte hij de PSP om eens een flink potje te rocken. Hoe dan? Nou, in ieder geval zonder gitaar of drums.**

Harmonix grijpt met Rock Band Unplugged weer terug naar hun roots. Terug naar hoe het allemaal begon voor de ontwikkelaar van Guitar Hero en Rock Band. Terug naar de tijd dat de PlayStation-gemeenschap de juweeltjes Frequency en Amplitude speelde.

## JIJ BENT DE BAND

In Frequency en Amplitude was het zaak om verschillende poptracks intact te houden. Met een soort van ruimteschip sprong je van de ene naar de andere baan, waarbij je op het juiste moment de juiste knop in moest drukken. Onder iedere baan zat een instrument en deed je alles goed, dan speelde je een baan tijdelijk vrij en kon je naar de volgende baan. Op deze manier probeerde je het nummer dat je hoorde 'heel' te laten; met als uiteindelijk resultaat dat de hele track te horen was.
Rock Band Unplugged werkt volgens hetzelfde principe. Jij bent de band, en met de L en R knoppen wissel je van drums, naar basgitaar, naar leadgitaar en naar zang. Je drukt de desbetreffende knoppen in om de gekleurde symbooltjes op het scherm aan te slaan. Doe je dit foutloos dan speelt het instrument de rest eventjes zonder je hulp verder en kun je als speler opschuiven naar een ander instrument. Op deze manier kun je een heel nummer ten gehore brengen.
Doe je het niet goed dan kan het zijn dat de zang even wegvalt of dat je tijdelijk geen gitaar meer hoort.
Het spelen van Rock Band Unplugged klinkt misschien een beetje suf zoals ik het nu vertel, maar wanneer je de game op hard zet, zullen de noten, net als in de console versie, over het scherm vliegen. En probeer dan nog maar eens alle noten van die solo's te raken!



Ik zit dan weer helemaal niet te wachten op de spin off: Rukband: Butplugged.

## VERSLAVEND

Ik heb zowel Frequency als Amplitude gespeeld en Rock Band Unplugged doet sterk denken aan die twee titels. Een goede zaak want die twee muziekgames waren echt fantastisch, en dat geldt ook voor deze game.
Toegegeven, je hebt minder het gevoel een rockster te zijn omdat je een PSP en geen gitaar in handen hebt, en sommige nummers zijn een beetje suf (Jackson 5 met ABC!) maar het overall gevoel van de game beviel me uitstekend.
Als ze er nu alleen nog even wat meer Metal doorheen gooien, ben ik helemaal tevreden.

### CONCLUSIE

Rock Band Unplugged is een uitstekend speelbare muziekervaring. Het is misschien wat minder Rock dan je van de franchise gewend bent, maar zonder meer een heerlijk muzikaal gamepie voor onderweg.

JEROEN — SCORE 80

Zeker met de downloadable content die men heeft aangekondigd erbij, is dit een game om lang van te genieten.

ROCK BAND UNPLUGGED
PSP
EA
1 SPELER
OUT NOW
12+



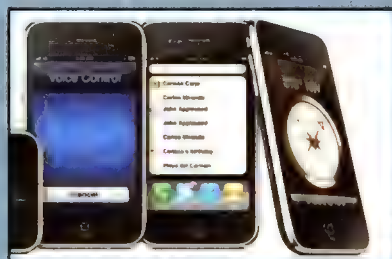
Haal meer uit uw pc
Computer idee
"EEN AANBOD DAT JE NIET KUNT WEIGEREN"
Haal meer uit uw pc
Computer idee
9 Navigators bekeken
Updaten van uw navigatie-systeem
Alles over auto en pc
Uw auto de baas
10 Vragen over webvirussen
AAN DE SLAG!
Office 2007 in vertrouwd 2003-jasje
Voor- en nadelen
IZArc: gratis en veelzijdig inpakken
Toetsenborden: met welk klavier klikt het?
1 JAAR COMPUTER IDEE VOOR MAAR €39,50
WORD NU ABONNEE! SURF NAAR
WWW.COMPUTERIDEE.NL/ABONNEREN!

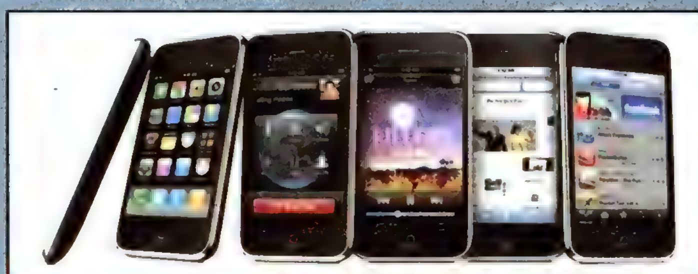
# iPHONE 3Gs

**'Wat Sony met de PSP kan, kunnen wij ook', moeten ze bij Apple gedacht hebben. Gewoon een nieuw apparaat op de markt brengen dat als twee druppels water op zijn voorganger lijkt, maar dat, wanneer je het speelgoedje ietsje beter bekijkt, toch heel wat extraatjes herbergt.**



Oké, je hoeft je 3G iPhone niet meteen weg te gooien, want de 3Gs is in feite niets meer dan een update. Hoewel het er wel eentje is waar de liefhebber blij van zal worden. Zo is de iPhone 3Gs twee keer zo snel als zijn voorganger, en heeft hij een 3 megapixel camera. En alsof dat nog niet impressive genoeg is, heeft Apple de nieuwste iPhone ook met een kompas uitgerust. Handig? Jazeker, als je namelijk via googlemaps ergens naar toe wilt, zal de iPhone je nu laten zien in welke richting je precies kijkt en dus zul je je veel beter kunnen oriënteren.
Toch vingen we in de wandelgangen geluiden op van mensen die meer verwacht hadden van de nieuwe Apple phone. Aan de andere kant: het origineel is nog niet zo heel lang op de markt, dus een complete next-gen iPhone lijkt ons dan ook wat veel gevraagd.
Benieuwd zijn wij hier vooral naar wat we van de nieuwe software (games?) mogen verwachten want de Gs is immers twee keer zo snel en dat moet toch op een of andere manier te merken zijn.
We houden jullie op de hoogte.

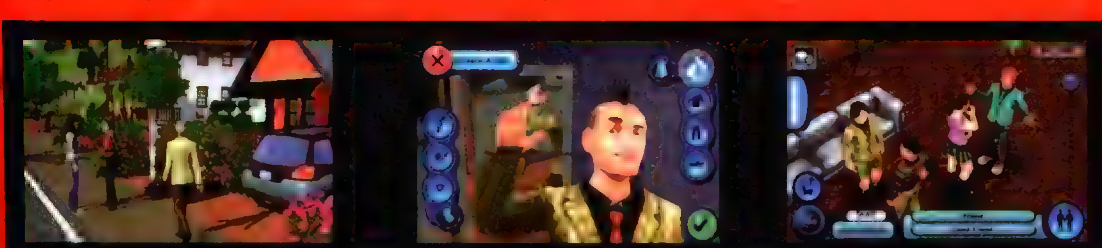




# GAMES

## THE SIMS 3

Bij hoge uitzondering deze maand niet twee maar één game in onze mobile games rubriek Waarom? Nou, omdat we een game bespreken die we kunnen beschouwen als misschien wel de beste iPhone/iTouch game aller tijden.
De mobiele versie van The Sims 3, want daar hebben we het over, is namelijk ongelooflijk uitgebreid, ziet er verdomd goed uit en is minstens zo verslavend als zijn grotere broers.
Allereerst is er het creëren van je eigen personage. In eerste instantie denk je dat je niet zo heel veel dingen kunt doen om je Simmetje helemaal naar eigen smaak te ontwerpen, maar al snel blijkt dat alleszins mee te vallen.
En daarna... tja, dan ga je doen wat iedere Simmer het liefst doet: vrienden maken, proberen een baan te vinden en zorgen dat je Sim gelukkig wordt.
In deze versie van The Sims heeft je personage een heel wensenlijstje dat jij zelf kunt beïnvloeden. Jij hebt namelijk de macht over je Sim om te bepalen waar zijn wensen/behoeften liggen.
Je kunt hem bijvoorbeeld laten vissen als hobby, of zie je je sim liever bij iemand anders het toilet bezoeken? Nou ja, ieder z'n voorkeuren maar het kan allemaal. Evenals de mogelijkheid om met je eigen personage, een Sim van andere dorpsbewoners af te pakken. Immers, wie wil er nu geen relatie met Theresa?
Wat? Hadden we dat nog niet verteld? Inderdaad, in The Sims 3 heb je ook een dorpje dat je kunt bezoeken. Hoe tof is dat? Hier kun je naast andere Sims ontmoeten, ook een baan zoeken of gewoon even winkelen. Bijvoorbeeld om nieuwe recepten te kopen en je kookkunsten wat op te vijzelen.
Dat koken is trouwens erg leuk gedaan want je zult een kleine minigame moeten spelen waarbij je potten van het vuur moet halen en je iPhone heen en weer moet schudden om ze af te laten koelen. Dat begint gemakkelijk met simpele gerechten maar wordt later steeds pittiger.
Natuurlijk kun je ook gewoon nieuwe meubels aanschaffen om je huisje naar eigen smaak in te richten en al die andere shit die je als Simliefhebber wel kent.
Kortom, The Sims 3 is een van die games die je gewoon moet spelen als je een iPhone/iPodTouch hebt en spelen erop leuk vindt, want beter dan dit is er op het moment niet.

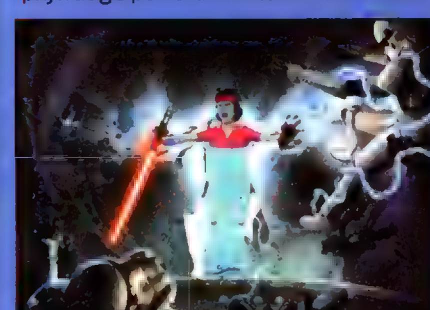


**SCORE: 9**

# MaffeMugShot



Hé, is dat niet Ryu uit Street Fighter? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!
Stuur je foto vervolgens naar prijvraag@powerunlimited.nl o.v.v. MMS



De winnaar van vorige maand is David Scherder. Hij wint een vette goodie.

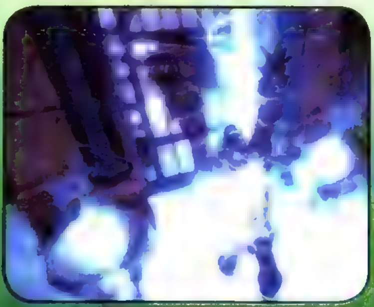
# DOWNLOADABLE GAMES

**Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).**

## FABLE II: SEE THE FUTURE

XBOX LIVE

See The Future is, na Knothole Island, alweer de tweede Fable II DLC maar stelt in alle eerlijkheid teleur. Het prijskaartje is aantrekkelijk; hetgeen geboden wordt, is echter magertjes.
In totaal zijn er drie nieuwe missies waarvan de laatste je 'in de toekomst' laat kijken maar ook dat stelt weinig voor, dus verwacht op dit gebied geen spectaculaire zaken.
De twee andere missies zijn vermakelijk, waarbij zeker het gevecht met een Necromancer je het vuur flink aan de schenen zal leggen. Voor de rest zijn er nog wat kostuumpjes, wapens en andere uiterlijke opsmuk dingetjes toegevoegd. Je bent hier dus redelijk snel weer klaar mee.
See The Future is al met al gewoon een mindere DLC dan Knothole Island was, en die was ook al niet gillendgekmakend goed.





560 MICROSOFT POINTS SPELERS 1 SCORE

## SHINOBI

XBLA

In de arcadeklassieker Shinobi speel je een bikkel van een Ninja die een onophoudelijke reeks slechteriken klop gaat geven.
Tijdens het spelen wisten we meteen weer waarom we ooit zoveel guldens in de gleuf hebben gestopt toen we deze game in de arcade speelden: het spel is verslavend leuk... maar ook bij vlagen onmenselijk lastig. Één fout en je kunt opnieuw beginnen.
Al sidescrollend beuk je er driftig op los, en als je echt door de bomen het bos aan bad guys niet meer ziet, dan kun je je Ninja-magie loslaten en worden alle vijanden op het scherm weggeblazen. Let wel, deze power-up kun je maar één keer toepassen dus spaarzaamheid is geboden.
In het menu kun je allerhande instellingen doorvoeren, zoals het aantal levens en dergelijke... hierdoor wordt de game net wat toegankelijker.





400 MICROSOFT POINTS SPELERS 1 SCORE

## KILLZONE 2: FLASH & THUNDER MAP PACK

PLAYSTATION STORE

Hollands trots Killzone 2 heeft er weer wat mooie downloadable content bij gekregen.
Het betreft twee maps waarvan je in eerste instantie niet zou denken dat het echte multiplayer maps zijn. Want wie denkt er bij een multiplayer deathmatch game nou in godsnaam aan een map die zich in z'n geheel afspeelt in en op een trein? Herstel, een voortrazende trein.
Hoe dan ook, de maps zijn in alle opzichten bijzonder geslaagd, niet alleen qua design maar ook wat betreft de balans is het precies wat het zou moeten zijn.
Oké, natuurlijk zul je van die gasten tegenkomen die met rocketlaunchers op je gaan knallen als je in een smal gangetje loopt. Maar toch, de overall feel maakt deze mappack in onze ogen verplichte kost voor iedere Killzone 2 liefhebber.





€ 5,99 SPELERS 1 SCORE

## SPACE HARRIER

VIRTUAL CONSOLE / Wii

Damn, wat hebben we ooit veel guldens in de arcade-versie van Space Harrier gegooid. Niet in de laatste plaats omdat die kast bestond uit een soort van ruimtescheepje, dat met de actie in beeld meebewoog. Tel daarbij de surrealistische omgevingen waar je met je schietende poppetje rennend en vliegend doorheen manoeuvreerde, en veel beter kon je je fun in 1985 niet krijgen.
Na de bijzonder slechte Master System-versie is nu de originele speelhal-versie op de Wii te downloaden. Je zóu de aanschaf kunnen overwegen als je vroeger net als wij die shit vaak gespeeld hebt.
Maar los van de nostalgische gevoelens stelt dit spel anno 2009 niet zoveel meer voor. En afgezet tegen hedendaagse schietspellen is deze nogal beperkte knaller in ieder geval geen zeventien gulden waard.





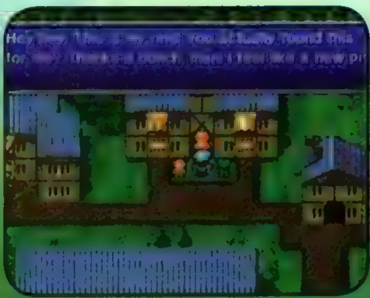
**800** Wii POINTS — **SPELERS** 1 — **SCORE** 2/5

## FINAL FANTASY IV: THE AFTER YEARS

WiiWARE / Wii

Capcom bracht vorig jaar een nieuwe Mega Man uit in een oud, 8-bits jasje, en dat was een geslaagde actie.
Square-Enix doet nu ook zoiets met Final Fantasy IV, en dat pakt redelijk goed uit. Het idee is natuurlijk sowieso wel leuk; fans van FFIV zullen zich meteen thuis voelen in het spel dankzij de vormgeving als een 16-bits game, met de bekende menuutjes, omgevingen en spelprincipes.
Het is ook leuk om in deze vertrouwde wereld geheel nieuwe avonturen en verhalen te kunnen beleven. Ronduit vervelend is echter het feit dat je voor optionele zijverhalen moet bijbetalen: voor het complete product zal je op deze manier uiteindelijk 3700 punten (dus 37 euro) hebben afgerekend. Dit bevestigt ons vermoeden dat deze game niet uit liefde voor de game en de fans, maar uit liefde voor de portemonnee is gemaakt.



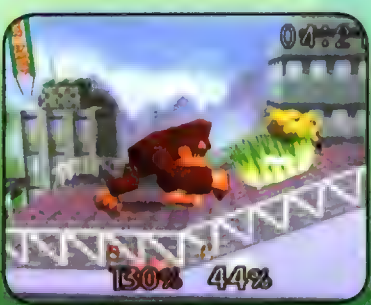


**600** Wii POINTS — **SPELERS** 1 - 4 — **SCORE** 3/5

## SUPER SMASH BROS.

VIRTUAL CONSOLE / Wii

Er verschijnen niet vaak N64-games voor de Virtual Console, dus zijn we blij met de komst van Super Smash Bros., toch wel een van de beste games die Nintendo voor die console heeft gemaakt.
Eenmaal met spelen begonnen, gaat het blije er echter wel een beetje af. Want eigenlijk is dit gewoon de game die we op de Cube en Wii (Brawl en Melee) nog regelmatig spelen, maar dan zonder al die vette extra's, fraaie graphics en toffe personages. Ja, er zitten wel toffe personages in, maar het zijn er slechts twaalf. En er zijn slechts negen stages, veel minder dan de overload in Melee bijvoorbeeld. Bovendien is de game duidelijk niet gemaakt voor de Wii-controller, en ook de Classic Controller blijkt niet zo geschikt voor dit spel.
Alleen downloaden als je nog eens wilt bekijken 'hoe het ook alweer was'.



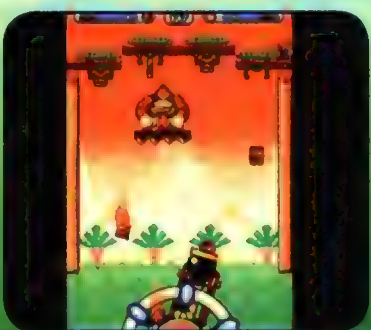


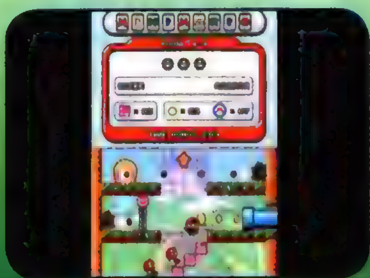

**1000** Wii POINTS — **SPELERS** 1 - 4 — **SCORE** 2/5

## MARIO VS. DONKEY KONG: MINI'S MARCH AGAIN!

DSiWARE

Attentie! De eerste écht interessante downloadbare game voor de DSi is gearriveerd. Net als in de vorige Mario vs. DK-spellen, moet je weer zorgen dat alle mini-Mariootjes veilig de uitgang bereiken. In tegenstelling tot de voorganger kun je de mini-Mariootjes dit keer niet direct de andere kant op sturen, je kunt alleen de omgeving beïnvloeden, waardoor het spel een tikje moeilijker is geworden.
Er zijn honderd geheel nieuwe levels vol prachtige puzzels, nieuwe uitdagingen en gekke apparaten, dus is dit gelukkig geen sneaky remake, het is echt een nieuw spel. En eentje waar je wel eens heel lang mee zoet zou kunnen zijn, aangezien je ook zelf levels kunt bouwen en/of door anderen gemaakte levels kunt downloaden.
Het werkt allemaal supersnel en gemakkelijk, en er zijn al heel wat leuke levels te vinden. Dit is het soort games waar je een DSi voor koopt!





**600** Wii POINTS — **SPELERS** 1 — **SCORE** 5/5

# E3 2009





## COLOFON

**POWER UNLIMITED**
HUB uitgevers

**HOOFDREDACTEUR** Niels Roodenburg
**ADJUNCT HOOFDREDACTEUR** Jeroen Roding
**EINDREDACTEUR** Ed Wiggemans
**REDACTIE** Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
**INTERNET** www.pu.nl
**VORMGEVING** M2Industries, Amsterdam
**ILLUSTRATIES** Jordi Peters
**MARKETING** Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
**UITGEVER** Martin Smelt
**DIRECTIE** Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder, Johan van Dijk
**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
**ACCOUNT MANAGER** Karel Broshuis
**COMMERCIEEL MANAGER** Danny Francken
**ABONNEMENTENADMINISTRATIE** Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
**DRUK** Roto Smeets Utrecht

**Abonnementen**
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 42,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www hubstore.nl (service). Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.


**Privacy** Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

## WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

**10%** Een stijve nek oplopen bij Sony en Microsoft door het staren naar zoveel moois.

**9%** Dirty mind laten werken bij Project Natal en Milo.

**6%** In slaap vallen bij de Ubisoft presentatie.

**11%** Nog steeds niet weten wat beter wordt: FIFA 10 of Pro Evolution Soccer 2010.

**8%** Zich weer nodeloos nerveus maken of we allemaal wel door de Amerikaanse douane heen komen.

**12%** Zoeken naar boothbabes, uitkomen bij de dames van de catering... en dat kan toch niet goed zijn.

**9%** Verbaasd zijn dat JJ met zijn worstvingers op de PSP Go kan gamen.

**13%** Niet met Mexicaanse chicks tongen, je weet maar nooit.

**7%** De innerlijke vrouw in ons naar buiten laten komen en drie dagen lang shoppen.

**15%** Urenlang zeiken over wat nu de beste game van de E3 was... en er dan nog niet uitkomen...

## ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Schok je 800 euro voor een retourtje LA, 400 euro voor een hotel, nog eens 300 euro voor eten en drinken, blijken alle persconferenties ook gewoon op de PC en Xbox Live te zien zijn geweest...

★ Nou ja, wij kunnen dan nog wel zeggen dat we twee van The Beatles in 't echt hebben gezien... zes seconden.

★ Als je naar de VS gaat, moet je in het vliegtuig altijd een formulier invullen met waar je vandaan komt en waar je verblijft in de VS. Sinds dit jaar willen de Yanks echter ook nog dat je online hetzelfde formulier invult, drie dagen voordat je op reis gaat. Volgens de website wordt aan de hand van dat formulier bepaald of je mag afreizen. Tien seconden na het invullen en versturen van het formulier, krijg je een mail dat je het land in mag. Of die hele shit is een hoax, of ze hebben daar een leger minions dat heeeel snel formulieren kan checken en gegevens nakijkt.

★ Wat nu subtropisch LA? Half Nederland lag op het strand, terwijl wij in dikke truien naar de beurs toeliepen.

★ We kijken met z'n allen erg uit naar de nieuwe film van James Cameron: Avatar. Die man weet natuurlijk wel hoe hij een filmpie moet maken. Maar als er net zoveel dialoog in de game zit als dat hij lulde bij Ubisoft, dan vrezen we het ergste. Dan lijdt hij dus ook aan het Kojima-virus.



# TO DO LIST
## E3 2010

- NIET MEER BOOS WORDEN ALS IEDEREEN WEER VAN DIE CASUAL ZWIEPSHIT AANKONDIGT.
- IETS MINDER VET ETEN. PUISTEN OP JE DERTIGSTE IS NIET COOL.
- OP TIJD BOEKEN EN NIET ZIEK WORDEN.
- KOJIMA, BUNGIE OF WELKE ANDERE DEVELOPER NIET GELOVEN ALS ZE BEWEREN DAT HET NA DE TRILOGIE TOCH ECHT AFGELOPEN IS MET DE SERIE. DUS MAKERS VAN GOD OF WAR EN ASSASSIN'S CREED, JULLIE GAAN GEWOON DOOR NA DEEL 3. NIET ZEIKEN.
- KURK MEENEMEN VOOR SONY, ZODAT ZE LEKKEN KUNNEN STOPPEN.
- TOCH MAAR EEN JAS MEENEMEN, WANT GRIEP OPLOPEN IN REGENACHTIG LA IS TEGENWOORDIG DUBBEL ZO RISKANT.
- HOPEN DAT ROCKSTAR ER DAN WEL BIJ IS, KRIJGEN WE TENMINSTE NOG EEN PAAR GELIKTE GOODIES.
- MONDKAPJES MEENEMEN. NIET VANWEGE DE VARKENSGRIEP, MAAR OMDAT DE ZWEETGEUR OP DE BEURSVLOER SOMS ECHT ONDRAAGLIJK IS.
- MISSCHIEN EEN HOTEL NEMEN WAAR HET INTERNET IETSJE SNELLER WERKT DAN EEN POSTDUIF MET SLECHTS ÉÉN VLEUGEL. HET DUURDE NU LANGER OM ÉÉN FILMPJE TE UPLOADEN DAN EEN JAARGANG SOPRANOS UIT KIJKEN.

# VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ✗ HOREN WE DAAR WOUTER KAKELEN OVER HALO? EN IETS MET ODST?
- ✗ GASTEN WAT DENKEN JULLIE VAN EEN FIFA 10 VS PES 2010? ORIGINEEL, HÈ?
- ✗ VROOOEEEMMMM VROEEEEMMMM... INDERDAAD, WE DOEN IETS MET AUTO'S.
- ✗ ♫♪ ALL YOU NEED IS LOVE... WE ALL LIVE IN A YELLOW SUBMARINE... ♪♫
- ✗ IS HET EEN VOGEL? IS HET VLIEGTUIG? IS HET SUPERMAN? NEE, HET IS BATMAN.
- ✗ EN WAT IS ER MET DIE FIETS EN DIE ZEEMLERENBROEK WOUTER? WAT ZEG JE?! FIETSEND NAAR KEULEN? JIJ???
- ✗ YO JOE! YO JOE! GELUKKIG HEBBEN WE DE FOTO'S NOG.
- ✗ WIE HEEFT ER ZIN OM OP DUITSERS TE KNALLEN IN WOLFENSTEIN?

- ALLES ONDER VOORBEHOUD -

PU 189 LIGT 21 AUGUSTUS IN DE WINKELS















## WORD ABONNEE!




Stuur de bon (zonder postzegel) naar:
HUB Uitgevers
Antwoordnummer 1228
2000 VG Haarlem
of geef het abonnement op via
www.pu.nl/abonneren

30% KORTING

**JA, IK WORD ABONNEE VAN POWER UNLIMITED EN IK ONTVANG HET EERSTE JAAR (12X) VOOR 29,50 EURO!**

Naam ______ m ☐ v ☐

Straat: ______ Nr: ______

Postcode: ______ Woonplaats: ______

Telefoon: ______ Geb datum: ______

Op e-mailadres: ______

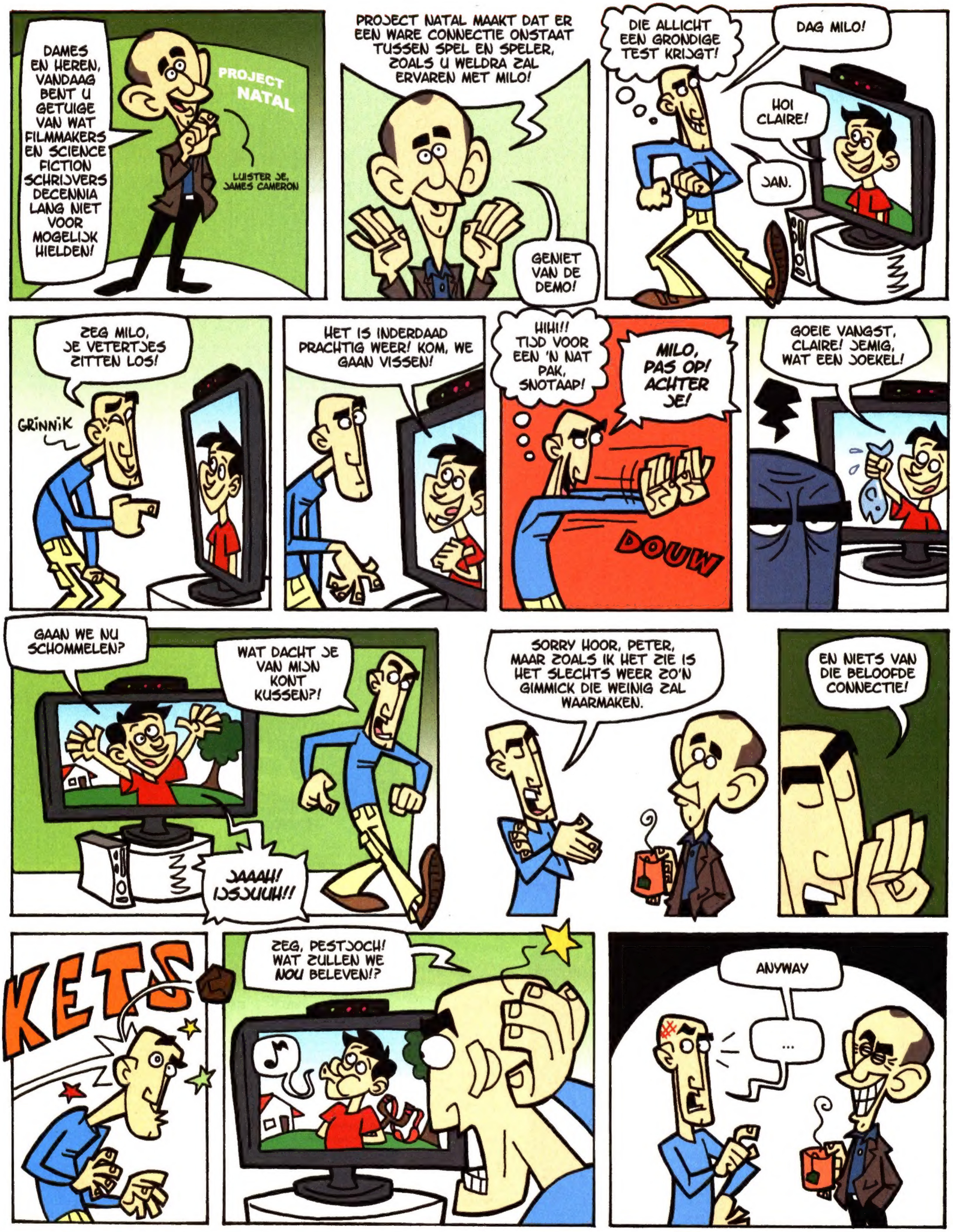
wil ik van de uitgever, haar partners en zorgvuldig geselecteerde bedrijven informatie en interessante aanbiedingen ontvangen over haar diensten en/of producten.

Betaalwijze
O Doorlopende machtiging (alleen binnen Nederland) Bank- of gironummer: ______
O Acceptgirokaart (extra kosten € 2,05) Datum: ______

Deze aanbieding geldt alleen in Nederland en België en wanneer je het afgelopen halfjaar geen abonnement op Power Unlimited hebt gehad. Het abonnement wordt automatisch met een jaar verlengd, tenzij je 2 maanden voor de vervaldatum schriftelijk opzegt. Bij verlenging berekenen wij de normale abonnementsprijs (€ 42,50 voor 12 nummers). Prijswijzigingen voorbehouden. Je gegevens kunnen worden gebruikt voor mailingen en aanbiedingen (zoals vermeld in het colofon van onze bladen).

Handtekening ouder (indien minderjarig):

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK WWW.PU.NL/ABONNEREN


DAMES EN HEREN, VANDAAG BENT U GETUIGE VAN WAT FILMMAKERS EN SCIENCE FICTION SCHRIJVERS DECENNIA LANG NIET VOOR MOGELIJK HIELDEN!
PROJECT NATAL
LUISTER JE, JAMES CAMERON
PROJECT NATAL MAAKT DAT ER EEN WARE CONNECTIE ONSTAAT TUSSEN SPEL EN SPELER, ZOALS U WELDRA ZAL ERVAREN MET MILO!
GENIET VAN DE DEMO!
DIE ALLICHT EEN GRONDIGE TEST KRIJGT!
DAG MILO!
HOI CLAIRE!
JAN.
ZEG MILO, JE VETERTJES ZITTEN LOS!
GRINNIK
HET IS INDERDAAD PRACHTIG WEER! KOM, WE GAAN VISSEN!
HIHI!! TIJD VOOR EEN 'N NAT PAK, SNOTAAP!
MILO, PAS OP! ACHTER JE!
DOUW
GOEIE VANGST, CLAIRE! JEMIG, WAT EEN JOEKEL!
GAAN WE NU SCHOMMELEN?
WAT DACHT JE VAN MIJN KONT KUSSEN?!
JAAAH! IJSJUUH!!
SORRY HOOR, PETER, MAAR ZOALS IK HET ZIE IS HET SLECHTS WEER ZO'N GIMMICK DIE WEINIG ZAL WAARMAKEN.
EN NIETS VAN DIE BELOOFDE CONNECTIE!
KETS
ZEG, PESTJOCH! WAT ZULLEN WE NOU BELEVEN!?
ANYWAY
...


12GAME.COM®
AION
THE TOWER OF ETERNITY
39,99
69,99
OP=OP
RESERVEER NU EN PROFITEER VAN DE VOLGENDE EXTRA'S!
TOEGANG TOT ALLE RESTERENDE BETA WEEKENDEN
CA. 3 WEKEN VOOR RELEASE TOEGANG VOOR HET KIEZEN VAN EEN SERVER
EEN 48 UUR VOORSPRONG / HEADSTART
EEN AANTAL EXCLUSIEVE IN GAME ITEMS
• TALISMAN OF LODAS (1 HOUR XP +20%)
• DARK CLOUD HAT (ATTRIBUTE BOOSTER)
• ANCIENT RING ELEMENTAL EFFECTS (EARTH)
KIJK VOOR DE VERSCHILLENDE DATA OP WWW.12GAME.COM
thuiswinkel waarborg
VeriSign®
WWW.12GAME.COM

# HAAL DE ZOMER OP JE MOBIEL!!!

## RINGTONES

SMS Je Bestelcode Naar 3636

Madcon - Beggin ... H3117on
Lady Gaga - Love Game ... H3118on
Ilse de Lange - Puzzle Me ... H3119on
Daniel Merriweather - Change ... H3120on
Lisa - Hallelujah ... H3121on
Black Eyed Peas - Boom Boom Pow ... H3122on
Krezip - Sweet Goodbyes ... H3123on
Esmee Denters - Outta Here ... H3124on
Beyonce - Sweet Dreams ... H3125on
Guus Meeuwis - Dat Komt Door Jou ... H3126on
Bob Sinclair - La La Song ... H3127on
Kelly Clarkson - I Do Not Hook Up ... H3128on

**David Guetta**

When Love takes Over ... H3115on

Lilly Allen - Fuck You ... H3129on
Katy Perry - Waking Up in Vegas ... H3130on
Eminem - We Made You ... H3131on
Milow - You Dont Know ... H3132on
Lady Gaga - Just Dance ... H3133on
Andre Hazes - Zij Gelooft In Mij ... H3134on
Beverly Hills Cop - Film Theme ... H3135on
Gebroeders KO - Schatje mag ik je foto ... H3136on
Andre Hazes - Vlieger ... H3137on
Akon - Beautiful ... H3138on
Robert Abigail - Merenque ... H3139on

**Pitbull**

I Know You Want Me ... H3116on

Enrique Iglesias - Takin' Back My Love ... H3140on
Alexander Rybak - Fairytale ... H3141on
Kate Ryan - Ella Elle L'a ... H3142on
Kevin Rudolf ft. Lil Wayne - Let it Rock ... H3143on
Guus Meeuwis - Brabant ... H3144on
Katy Perry - Thinking of You ... H3145on

## GAMES

SMS Je Bestelcode Naar 3636

SIMS 3 J6033on

GENIET VAN VERRASSENDE EN ONDEUGENDE MOMENTEN, TERWIJL JE HET LOT VAN JE SIMS IN EIGEN HAND NEEMT EN HUN WENSEN UIT LAAT KOMEN.

TETRIS® J6034on
PAC-MAN J6035on
BEJEWELED TWIST J6036on
TRIVIAL PURSUIT J6037on
WORLD POKER TOUR®: TEXAS HOLD ,EM 2 J6038on
MONOPOLY J6039on

VANAF 01.07.2009 IN DE BIOS

GAME

Manny, Diego, Sid en Scrat zijn terug in hun nieuwste mobiele avontuur, ICE AGE 3.

ICE AGE DAWN OF THE DINOSAURS

Voor op je Mobiel, SMS J6032on naar 3636

## MICHAEL JACKSON

RINGTONES

| | |
|---|---|
| THRILLER | H3146on |
| BILLIE JEAN | H3147on |
| SMOOTH CRIMINAL | H3148on |
| BEAT IT | H3149on |
| DON'T STOP TILL YOU GET ENOUGH | H3150on |
| THE WAY YOU MAKE ME FEEL | H3151on |

## LEVENDE WALLPAPERS

SMS Naar 3636

Of je batterij nu vol of leeg is, deze animaties passen zich er altijd op aan!

K1601on
K1602on
K1603on
K1604on
K1605on
K1606on

## FUNSOUNDS

SMS Je Bestelcode Naar 3636

Lift Scheet (bekend van TV) ... H3090on
Subwoofer op je telefoon! ... H3091on
Je Mobiel als Waakhond ... H3092on
Hallo hallo, neem nou toch op ... H3093on
Vliegtuig Gordel Deuntje ... H3094on
De Broekzakkabouter ... H3095on
Groene knop, groene knop ... H3096on
Politie radio ... H3097on
Badmeester (Grappig) ... H3098on
Hardste ringtone ooit! ... H3099on
Lingo Deuntje ... H3100on
Mexicaanse Toeter ... H3101on
Luchtalarm ... H3102on
Wilhelmus Anthem 2009 ... H3103on
Oscar de pratende hond ... H3104on
Portofoon Politie ... H3105on

Politie Sirene H3106on
Sonar H3107on
Lachende Baby H3108on
NS omroep, sms bericht binnen H3109on
Zingende Vogels H3110on
Oude Telefoon H3111on
V8 Moter H3112on
Machinegeweer H3113on
Angry Stewie H3114on

ZO BESTEL JE!

1. SMS de Bestelcode naar 3636.
2. Antwoord met OK.
3. Je Ontvangt een Download Link!

Meer informatie: Dit is een onderdeel van een abonnementsdienst. Afmelden? sms stopgold naar 3636. Kosten: €0,45 per item (+sms en download kosten) en tegoed voor 20 items (4 ringtones, 4 games en 12 levensvragen/graphics) per week. Ringtoneking werkt volgens de Nederlandse code of conduct voor SMS diensten en is een dienst aangeboden door Lorena Medienagentur GmbH. Karl-Liebknechtstrasse 5. 10178 Berlijn, Duitsland. Ringtoneking biedt entertainment aan voor je mobiel die alleen geschikt zijn voor 16 jaar en ouder of na toestemming van de ouders/verzorgers. Tevens zijn op je bestelling standaard sms kosten en de door de operators in rekening gebrachte download (WAP) kosten van toepassing. De Ringtoneking producten zijn geschikt voor vele telefoon modellen. Controleer voor je bestelling of je telefoon geschikt is en de correcte WAP/GPRS/UMTS instellingen heeft. Als het door jou bestelde product niet geschikt is voor je mobiel, krijg je de mogelijkheid een ander product te downloaden. De Producten zijn geschikt voor o.a. Nokia 3200, 3220, 3650, 3660, 5140, 6230, 6260, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650, etc Samsung E300, E600, E700, E900, P510, etc. Motorola E550, Razr V3, V500, V600,etc. SonyEricsson K500i, K700i,etc. Siemens C65, S65, SL65, etc. Ga voor alle geschikte handsets naar www.ringtoneking.nl

EA, the EA logo, The Sims, The Sims 3 logo and The Sims Plumbob Design are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Tetris ®&© 1985-2009 Tetris Holding LLC. Licensed to The Tetris Company and Sublicensed to Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 2008 Hasbro. All Rights Reserved. TRIVIAL PURSUIT game code and certain audio visual materials © 2009 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Published by Electronic Arts Inc. under license from Hasbro, Inc. TRIVIAL PURSUIT, the associated logo, the distinctive design of the game board, trivia cards, game tokens, and scoring wedges are trademarks of Hasbro and are used with permission. ©1981, 2009 Hasbro. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Ice Age™ & © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Bejeweled Twist © 2008-2009 PopCap Games, Inc. All rights reserved. PAC-MAN © 1980-2001 NBNE. WPT, World Poker Tour & Spade Card Design are trademarks of WPT Enterprises, Inc. © 2008 WPT Enterprises, Inc. All rights reserved. TM & © 2008 Hands-On Mobile, Inc. All rights reserved

**Klantenservice: 0900-0401378 (20ct/min) of info@ringtoneking.nl**